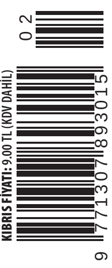
ŞAHANE CİNSİNDEN **2013 OYUN TAKVİMİNİZ** VE 3 POSTER HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2013/02 | 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 64 | ISSN: 1307-8933



OYNADIK

KERRIGAN'LA PARİS'TE BULUŞTUK!

STARCRAFT II

HEART OF THE SWARM

İNCELEME
THE CAVE
DEVIL MAY CRY
WORLD OF TANKS

DOSYA
GÖZDEN KAÇMIŞ
20'DEN FAZLA INDIE
OYUNU İNCELEDİK

DOSYA
2013
KONSOLLARIN
YILI OLACAK



BİZİ BİRLEŞTİREN BAĞLAR, HELE DE FİBER OLANLAR...

Okuruyla randevusuna gecikmesiyle meşhur derginiz Oyungezer bu ay dişini sıktı, sayfadan kıstı, aksayan işleri dergi takviminden çıkarıp attı ve nihayet 4-5 gün öne çekti matbaaya gidişini. Bu süreci hızlandıran ama çok da göz önünde olmayan bir şey daha vardı...

Bu ay bir deney yaptık. Derginin ilk yazıişleri toplantısından grafiğe giden son yazısına kadar çeşitli aşamalarını Oyungezer Online'da sizlerle paylaştık. Tabii ki derginin sayfa planını ortaya dökmek, neyin niçin ters gittiğini, nasıl şekillendiğini tek tek anlatmak çok çeşitli sebeplerden dolayı mümkün değildi ama fırsat buldukça, uluorta anlatılmasında sakınca olmayan birkaç fikrimizi çıtlattık, önümüzdeki birkaç sorundan bahsettik ve hazırlamakta olduğumuz sayıyla ilgili sizden görüş topladık. Yani birazdan okumaya başlayacağınız 64'üncü Oyungezer nüshasına sadece derginin editörlerinin ve yazarlarının kelimeleri değil okurunun da desteği, eleştirisi, önerisi, enerjisi bulaştı. Bence bu haliyle daha bir güzel oldu. İnanmıyorsanız açın, okumaya başlayın.

Hepinizin eline sağlık.

C. Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

16
Cyberpunk 2077
Yayıncısı belli olmayan, ne zaman çıkacağına dair henüz bir bilgi olmayan ama deli gibi beklediğimiz bir RYO...

INDIE İNCELEMELERİ

41
Super Hexagon
Oynayanı psikopata çeviren, psikopatların (bkz. Eren) baştacı oyun. Düşman başına.

PC – KONSOL İNCELEME

52
Devil May Cry
Dante'nin yeni saç kesimi, Devil May Cry'ın güzelliğine gölge düşürdü mü? I-ıh.

LOG-IN

62
Rusların sıcak denizlere inme planının içinde tanklar var mıydı? World of Tanks oynadığımız saatler ve İnkılap Tarihi bilgimiz arasında tereddütteyiz.

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI

bakmadan geçmeyin





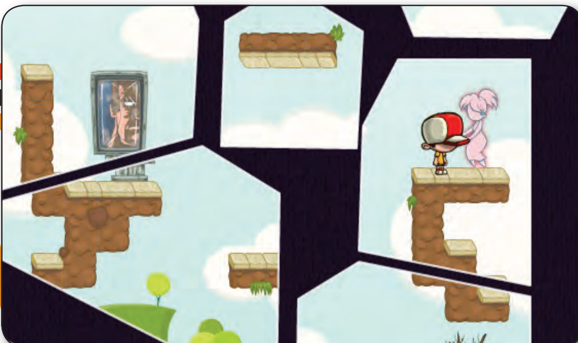


DOSYA



oyun indeksi

PIXEL



OGZ_DVD

REDDVDEMEYECEĞİNİZ BİR TEKLİF

Age of Empires II: Forgotten Empires

BİZ UNUTTUK, ONLAR UNUTMAMIŞ



Hadi oradan, Eycof efsanesi unutulur mu hiç? Unuttum diyen ya yalan söylüyordur ya da, ne bileyim, unutkandır... Ne diyorduk? Hah, Forgotton Empires. Çalıştırmak için Age of Empires II: The Conquerors eklentisine de ihtiyaç duyduğunuz bu mod, oyuna 5 yeni uygarlık (Italians, Indians, Slavs, Magyars, Incas), 30 teknoloji, 9 birim ve 11 harita ekliyor. Zorlu bir mücadele isteyenler için her biri farklı taktikler uygulayan 5 yapay zekâ modu da cabası. Kaçırmayın! (Bir yere gittiği yok zaten, DVD'de bekliyor.)

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

Skyrim modları

(NEYSE Kİ) BİTMEK BİLMİYOR

Oyuna yeni DLC'ler gelmeye devam ededursun, ücretsiz modlar cephesinde de işler gayet yolunda. Son zamanların en popüler Skyrim modları arasından bu ay size şöyle bir seçki yaptık:

Footprints: Kara basmayın, iz olur. Önceden olmuyordu ama bu mod sayesinde oluyor artık. Oynanış üzerinde bir etkisi olmasa da oyunu biraz daha gerçekçi kılıyor.

Frostfall - Hypothermia Camping Survival: Ejderdoğan'ın o zırhlarla buz gibi suya girip de nasıl üşütmediğine şaşanlardansanız Frostfall'a buyurun. Bu modu kurduktan sonra sürekli sıcak ve kuru kalmaya dikkat etmeniz lazım. Gerektiğinde ateş yakıp kamp kurmanız, ya da sıcacık bir tarhana çorbasıyla(?!) içinizi ısıtmanız şart.

Immersive Armors: Doğal havasını bozmadan, oyuna Tamriel'e yakışır yeni zırhlar eklemek istiyorsanız bu modu deneyin. Eklediği 22 zırh setinin hepsi birbirinden güzel ve craft edilebilir, geliştirilebilir, NPC'ler tarafından kullanılabilir durumda.

Interesting NPCs: Bu modun toplam boyutunun 1GB'ı aşmasının bir nedeni var: Elliden fazla ses sanatçısı tarafından seslendirilmiş, her biri kendi geçmişine sahip yeni ve ilginç karakterler. Bazılarından görev alabilir, hatta aralarından sekiz tanesiyle evlenebilirsiniz.

Vilja in Skyrim: Oblivion'daki Vilja modunu hatırlıyor musunuz? İşte bu mod onun torununun torununun torununu Skyrim'e özel bir karakter olarak ekliyor. Biraz geveze olsa da onunla birlikteyken hiç sıkılmıyorsunuz.

Nude Dragons: Şaka lan şaka, yok böyle bir şey.





DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Omerta: City of Gangsters
2- Stay Dead
3- Dream of the Blood Moon
4- Open Hexagon
5- Atum

Bu videolar kaçmaz!



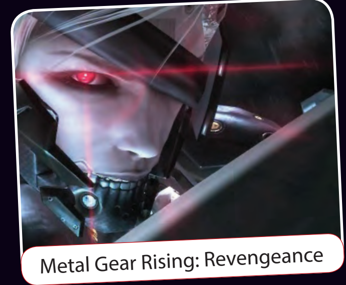
Cyberpunk 2077



DmC: Devil May Cry



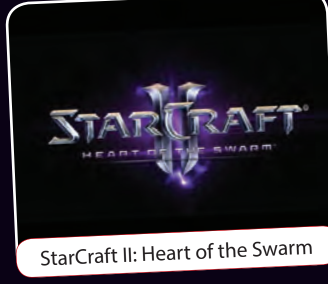
IllumiRoom



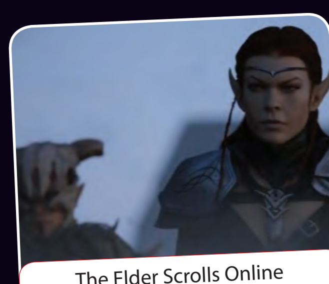
Metal Gear Rising: Revengeance



Metro: Last Light



StarCraft II: Heart of the Swarm



The Elder Scrolls Online



Tomb Raider

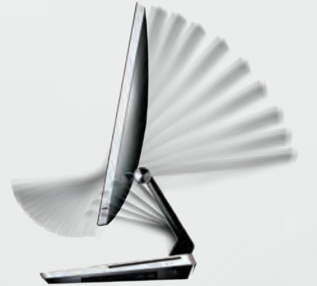
ASUS, Windows® 8 ürününü önerir.



Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Amerika ve diğer ülkelerde Intel'in ticari markalarıdır.





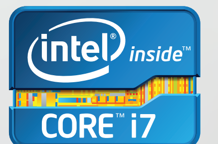


ASUS ET2300

10 Parmak Dokunmatik Ekranlı All-in-One PC

ET2300. BİR INTEL ESERİ.

Gücünü 3. Nesil Intel® Core™ i7 işlemcilerden alan, yüksek grafik performanslı ET2300, 10 parmak dokunmatik özelliğine sahip Full HD IPS ekranı ile eşsiz bir Windows® 8 deneyimi sunuyor. ASUS SonicMaster teknolojisi ile en üst seviyede ses performansı sunan ET2300 dahili hoparlöre ve özel bir subwoofer'a sahip. 180 derece katlanabilir tasarım ise kullanıcıya en iyi konforu sağlıyor.



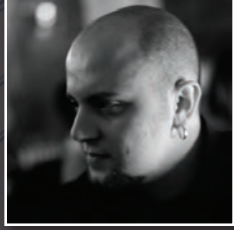


360drc





Sen nelere kadirsin…
sf 10 >>



ENSELER AYDINLANSIN

Yıllardır bu köşeden onlarca kez "enseyi karartmayalım" yazmışımdır. O virajlar dönüldü ve artık meyveleri toplama zamanı yaklaşıyor. Ocak 2013, Crytek İstanbul ofisinin açıldığı, League of Legends'ın muhteşem kış finallerinin The Game for Big Kids'in muhteşem atmosferinde düzenlendiği ve dünyanın en büyük online oyun firmalarından Wargaming'in Türkiye'ye tam gaz giriş yaptığı bir aydı. Zihnimizin ve bedenimizin adeta testten geçtiği bu ayın sonunda yüzümüzde oluşan gülücük tamamen bir süre öncesine kadar hayal bile edemeyeceğimiz şeylerin gerçeğe dönüşmesinden kaynaklanıyordu…

Biterken çalıyordu: Pat Benatar – Hit Me With Your Best Shot

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 DmC: Devil May Cry	Capcom
2 FIFA 13	EA Sports
3 Call of Duty: Black Ops II	Activision
4 Far Cry 3	Ubisoft
5 Need for Speed Most Wanted	EA
6 Just Dance 4	Ubisoft
7 Football Manager 2013	SEGA
8 Hitman Absolution	Square Enix
9 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
10 Assassin's Creed III	Ubisoft





Araç kişiselleştirmeye pembe bir bakış.



ŞCR / TT Games

"LEGO deyince akla, her oyunda onun adı gelir!" şeklinde tanımlayabileceğimiz TT Games bir İngiliz firması ve Traveller's Tale, TT Fusion, TT Games Publisihing olarak üç alt firmayı bünyesinde barındırmakta.

Lego Star Wars The Complete Saga (2007)
Firmanın daha önce yaptığı Star Wars oyunlarının içeriğine çok az yenilik eklemesiyle eleştirilmiş ancak grafik, ses gibi teknik özelliklerini geliştirmesi, online mod'unun başarısı ile beğeni toplamıştı.

Lego The Lord of the Rings (2012)
Lego City Undercover'dan önceki son oyunumuz; küçük yeğenimiz, kardeşimizle beraber keyifli saatler geçirmemizi sağlayan yumuşak ve rahat oyun yapısıyla, başarılı co-op modu ile biliyoruz kendisini.

BLOKLAR ARASINDA - NOYAN AKATLI

LEGO CITY UNDERCOVER

Güneşli bir kış sabahını hatırlıyorum. Mahalle arkadaşlarımdan hiçbiri henüz sokağa çıkmamıştı, kardeşim benimle oynayamayacak kadar küçüktü ayrıca video ve oyun konsollarıyla henüz tanışmadığımız bir dönemdi. En iyi, sadık dostlarımdan biri olan lego setlerimi çıkarmıştım. Yaratıcılık sınırlarımı ölçmek istemiştim ya da sadece tuhaf aksiyonlar ortaya çıkarıp can sıkıntıma karşı savaşmak istiyordum. Uzatmayayım; öğlen vaktine kadar yapa boza "inşa" ettiğim küçük Lego polis arabaları, yolcu otobüsü, birkaç minik bina ile değme macera filmlerine taş çıkartacak senaryolar yazmıştım çocuk kafamda.

HUZURLARINIZDA GİZLİ POLİS CHASE MCCAIN

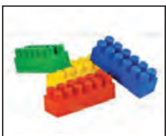
İşte bu minik ve masum anımdan otuz küsur yıl sonra, gene küçük ama hiç de tekin – masum olmayan Lego arabaların önemli roller üstlendiği bir oyunla ilgili topladığım bilgi ve haberleri paylaşmak üzere sayfalarınıza konuk oluyorum sevgili oyungezerler. Öykümüz palyaço kılığındaki mafya üyelerinin Lego şehir bankasını soymalarının ardından polis memurlarını olabilecek en komik yöntemlerle bir bir safdışı bırakmalarıyla açılıyor. Biz de kılıktan kılığa girme yeteneğine sahip "yenilmez, yorulmaz, usanmaz" müthiş insan –pardon "Lego insan" gizli polis Chase McCain'in kontrolünü alarak palyaço (zaten biliyorsunuz, ortada bir palyaço varsa altından mutlaka bir çapanoğlu çıkacaktır) soyguncuların peşine düşüyor, bazılarını yakalayıp konuşturarak oyun boyunca düşmanlığımız görevini üstlenecek, Lego şehrimizi son bloğuna kadar sömürmeye kararlı, ihtiraslı mafya reisi Rex Fury (soyadı gibi hiddetli olduğunu tahmin ediyorum bu Lego arkadaşın) ile uzun, soluksuz bir mücadeleye girişiyoruz, iştahla toplayacağımız puan ve paraların ise eğlencenin "bonus"u olarak hedefimizde yer alacağını eklemeden geçmeyeyim.

KOVALAMACA MI, SÜRÜKLEMECE Mİ?

Önceki Lego oyunlarının çoğu hemen hemen tüm konsollar için yapılırdı, Lego City Undercover ise sadece WiiU'ya özgü bir oyun olarak piyasaya çıkacak. Suçlu arama, bölgeyi tarayarak ipucu – suçlu izi bulma gibi işlerde WiiU oyun kolunun teknik özelliklerinden fazlasıyla ve rahatlıkla yararlanacağımızı belirtiyor yapımcılar. Oyun sürükleyici bir yapıya ve çoluk çocuk, kardeş – yeğen ailecek eğlenceli, şamatalı saatler yaşamamızı sağlayacak türde, bir nevi "ailenizin GTA'sı" türde, sevimli bir yapım olacak gibi görünüyor. Uzun kovalamaca bölümleri boyunca –bazılarını rengarenk, model model kişiselleştirebileceğimiz – bazen aralarında geçişler yaparak kullanacağımız otomobilden helikoptere kadar çeşitli araçlar mevcut. Yankesicileri yakalamak, hırsızların peşine düşmek gibi küçük yan görevlerle de karşılaşacağız. Yani "açık metropol" yapısı sayesinde, bu oyun lego bloklarını dağıtıp toplamaktan daha fazlasını sunacak oyuncu topluluğuna, buna göz alıcı grafikler, rahat alışılan kontroller, sorunsuz kamera açıları da dahil –ki kamera açılarındaki sıkıntı yüzünden konsolda GTA oynayamayan bir aksiyon meraklısı olan benim gibiler için bu oldukça rahatlatıcı bir haber. Evet, açıkçası Lego City Undercover oynamak için WiiU konsolu satın alır mıyım, kararsızım ama mart ayı içinde WiiU sahiplerinin sıkıntısız, sorunsuz, mütevazı ve eğlenceli bir oyunla karşılaşacaklarını tahmin etmek hiç de zor değil. Yılın ilk yarısında oyunun Nintendo 3DS sürümünün de raflarda yer alacağı bilgisini ekleyerek sayfayı kapatıyorum sevgili oyungezerler, Lego City sokakları koşuşturmacalarında görüşmek üzere.



Kimyamız tutuyor mu?



Lego blokları





Büyük şehirde sonsuz kovalamaca sahneleri





Kanunsuzların izini kim sürecek?





KISACA

Tür: Platform/Aksiyon
Yayıncı: Nintendo
Çıkış Tarihi: 18 Mart 2013
Platform: WiiU
Site: lego.wikia.com



> Assassin's Creed III'ün ilk indirebilir içeriği bu ay düşüyormuş. > God of War: Ascension'ın içinde Last of Us demosu bulunacakmış. > CliffyB yine yüksek bütçeli bir projenin içinde yer almak >>

SATIYORUM, SATIYORUM, SAAAA…

Sizlere geçtiğimiz ay üzücü haberi vermiş ve THQ'nun iflas bayrağını çektiğini duyurmuştuk. Bu ay ise ortada kalan stüdyoların ve oyunların akıbeti belli oldu. Adeta "kapış kapış" yapılan isimler, oyun dünyasının önemli firmalarına dağıtıldı. Company of Heroes ve Warhammer serisinin yapımcısı Relic Games, 26.6 milyon $ karşılığında SEGA'nın oldu. Red Faction ve Saint's Row serileri ile hatırladığımız Volition Inc. ile birlikte Metro Last Light ise toplamda 28.1 milyon $'a Koch Media'ya gitti. Bu hengameden Homefront ile çıkan Crytek'in ödeyeceği miktar ise yaklaşık olarak 550.000 $. 2013'ün en fazla beklenen oyunlarından olan South Park: The Stick of Truth ile birlikte THQ Montreal'ın yeni sahibi ise 5.7 milyon $ karşılığında Ubisoft oldu. Take 2 da boş durmadı ve henüz yapım aşamasında olan Evolve'u 10.8 milyon $ karşılığında bünyesine kattı. Kolayca alıcı bulacağı düşünülen Vigil Games ise (Darksiders serisi) şu an için sahipsiz kalmış durumda. Bakıldığı zaman sevdiğimiz oyunların emin ellere gitmiş olduğunu görmek mutluluk verici. THQ, adeta bir donör misali farklı bedenlerde yaşamını sürdürecek bundan sonra. Umalım da bu oyunlar yeni sahiplerine daha fazla şans getirsin.



SONY GARANTİCİ OYNUYOR

2013'e girilmesiyle birlikte iyice artan yeni nesil konsol heyecanı doruk noktaya ulaşmış durumda. Bütün oyun camiası Sony ve Microsoft'un ortaya saçacağı bilgi kırıntılarına, sızıntılara tamah eder duruma geldi. Bu durum içerisinde Sony CEO'su Kaz Hirai'den gelen açıklamalar biraz keyif kaçırıcı nitelikte. Hirai'ye göre Sony, Microsoft yeni konsolunu açıklamadan kendi konsolunu açıklamayacak. "Neden ilk olup, rakibimizin ürünümüzü görüp daha iyi bir konsolla piyasaya çıkmasını göze alalım?" diyerek durumu kısa ve öz bir şekilde açıklıyor Kaz Hirai. Herkes 2013 E3 konferansında iki yeni konsolun da açıklanacağını düşünürken yapılan bu açıklama umutları söndürüyor haliyle. İşin daha kötüsü ise eğer ki Microsoft da benzer bir düşünce yapısına girerse olabilecekler. Yıllarca yeni bir konsol göremeyebiliriz! İşin şakası bir yana, bakalım bu iki firmadan hangisi ürününe daha fazla güvenip ilk adımı atma cesaretini gösterecek.







OGZ CASTING AJANSI



Bu ay gediklilerimiz meşgul olacaklar ki yepyeni katılımcılarla dolup taştı ajans. Ama ne yalan söyleyeyim, yeni gelenler de gediklileri hiç aratmadılar. Katıla katıla gülünecek öyle benzetmeler vardı ki seçim yapmak ciddi anlamda zor oldu. Muharrem Onur Yemisen, Onat Özder, Can Durmuş, Alper Tufan ve Kadir Kekeç adlı oyungezerlerin ellerine sağlık. Gelgelelim aşağıda görebileceğiniz ilk örnekle Dinçer Diren ve özellikle ikinci örneğiyle Onat Özder kırıp geçirdiler resmen ajansı. Elinize sağlık arkadaşlar. Birini benzetmek mi istiyorsunuz: Adres aynı adres: *faruk@oyungezer.com.tr*



Big Boss - Hüseyin Peyda



Connor - Sinirli



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Artık sıra bizde!

Aynı ay içerisinde hem Crytek'in hem de Wargaming'in (World of Tanks) Türkiye piyasasına giriş yapmasından daha sıcak bir haber olabilir mi? Türk oyun sektöründe ne de güzel şeyler oluyor farkında mısınız? 2013 bizim yılımız olabilir…

Ama oyunlar kakaydı?

Bir oyuncunun karaciğer nakli için hastaneye yatan oğlu hakkında Reddit forumlarına attığı bir mesaj ortaya güzel bir sonuç çıkardı. Mesajı gören Bungie çalışanları küçük çocuğu hastanede ziyaret etti ve pek çok Halo hediyesi ile neşesini yerine getirdi. Bu da oyunları şiddetle bağdaştırmaya çalışanlara kapak oldu…

Bu Singularity başka

Heavy Rain'in yapımcısı Quantic Dream, hali hazırda Beyond: Two Souls üzerinde harıl harıl çalışmakta. Ancak yapımcı firmanın son aldığı alan adı, akıllarında tek bir oyun olmadığını ortaya koyar nitelikteydi. "SingularityPS4.com" adresi sizi de terletmedi mi? Yeni nesille ilgili heyecanlanmak için alın size bir neden daha…

Keşke başka bir şey dileyeydik

Tamam tamam çok uzağa gitmeyelim, daha PS3 ölmedi. Alın size sadık dostumuzla ilgili güzel bir haber. God of War: Ascension'ı satın alan kullanıcılar, The Last of Us'ın demosuna herkesten önce erişim imkanı sağlayacak. PS3'ün son bombaları bir arada, o la la!

Biraz korktuk mu ne?

DayZ, The War Z, Jay-Z derken sizin de kafa allak bullak oluyor mu? Cevabınız evetse yalnız değilsiniz. Bizzat DayZ'nin yapımcısı Dean Hall dahi bu durumdan şikayetçi. Hem isim hem de konsept olarak kendilerine bu kadar benzeyen bir oyunun varlığının yarattığı karışıklıktan şikayetçiymiş Hall. Üç buçuk üç buçuk…

Göz göre göre gidiyor

Oyungezer ailesi olarak alıştığımız şeylerin değiştirilmesine uyuz oluyoruz (He he, her ay yapacağım bunu). Söylentilere göre Sony, yeni konsolu ile birlikte DualShock tasarımını bırakıyor. Dokunmatik ekranlı, PS Vita görünümlü yeni bir kontrol kumandası karşımıza çıkabilir. Yeniliği batasıcalar…

Gazını alırlar adamın

Dungeon Siege ve Supreme Commander gibi serilere imza atarak kalbimizi kazanan Gas Powered Games zor durumda. Yeni oyunları Wildman için bir Kickstarter projesi başlatmak zorunda kaldı firma. "Bakın proje başarıya ulaşmaz ise çalışanlarımızı kovmak zorunda kalacağız" diyerek sömürü yapmaları ise işin acı tarafı. Kimin gazına geldilerse…

Sen de mi Brütüs?

Yukarıdaki gaz adamlar, THQ derken firmaların çektiklerinden çok bahsettik bu ay biliyoruz ama işin içinde bir de Atari var maalesef. Hisseleri 1 avronun altına düşen Atari US, iflasını açıklamak için başvuruda bulunmak zorunda kaldı. Olm sözleşip mi geldiniz lan!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



>> istiyormuş. > Dead Space 3'te küçük ödemeler yaparak silah alabilecekmişiz. > Yeni PS'de muhtemelen Dual Shock tarih olacakmış. > WiiU üzerindeki Virtual Console üzerinde >>





World of Tanks Türkiye'de!

TANKLARIN HÜCUMUYLA TİTRİYORDU TOPRAK! YA DA GÜZEL KIZ GÖRMEYE ALIŞIK DEĞİLMİŞ BÜNYE...

-SERPİL ULUTÜRK

Bir Pazartesi akşamı ve yine The Game for Big Kids'deyiz. Burası çoktan ikinci evimiz gibi olmuştu ama son bir haftadır The Game'den çıkamaz olduk. Önce Crytek İstanbul ofisinin lansmanı, ardından League of Legends Kış Sezonu Turnuvası Finalleri ve şimdi de Wargaming'in Türkiye lansmanı. Dünyanın en büyük online oyun firmaları birer gün arayla aynı mekanda ağırlıyor bizi ve ben bu kapıdan her girişimde mekanı tanıyamıyorum. Bir gün önce LoL KST için buza kesen, buz mavi duvarlarına karlar yağan The Game, bu gece savaşın sıcağında alev alev yanıyor. O teknoloji harikası mekan gitmiş, yerine siperler, duvarlardan fırlayacakmış gibi duran tanklar, her yeri kaplayan kamuflajlar, askeri mühimmatlar gelmiş. Bu gece sıcak bir şeylerin yaşanacağına şüphe yok.

Çok mu şaşırıyorum? Hayır. Yurtdışı fuarları gezenler zaten Wargaming'in lansmanları ve partileri ile meşhur olduğunu bilir. Son yıllarda katıldığımız her World of Tanks partisi, etkinliği, fuar standı öylesine çarpıcıydı ki Zincirlikuyu'nun orta yerinde gerçek bir tanka rastlasam şaşırmazdım, hatta görememek hayal kırıklığı oldu bile diyebilirim.

KIRK BEŞ MİLYON TANKÇI

İkinci Dünya Savaşı dönemindeki tank savaşlarını konu alan gerçekçi aksiyon takım savaşı oyunu World of Tanks, ülkemizde televizyon reklamları ile yeni yeni popülerleşmeye başladı ama tank paletlerinin toprağı ezen sesleri dünyayı çoktan sarmış durumda. Bugüne dek 45 milyon tankçının katıldığı oyun, Vatikan'da



Genel Müdür Yardımcısı Mike (önde) ve Viktor (arkada) Türk oyuncularla kozlarını paylaşırken.

Biz bu mekana çok gittik geldik ama yine de bildiğimiz The Game değil bu.



Wii'de aldığınız tüm oyunları baştan satın almak zorundaymışsınız. > Dragon's Dogma genişleme paketi Nisan'da geliyormuş. > Gears of War: Judgement'ın içinde ilk GeoW oyununun indirme >>

dahi oynanmasıyla övünüyor. Oyunda imha edilen toplam tank sayısı 14 milyar civarında. Buradan kaba bir hesap çıkarırsak İkinci Dünya Savaşı'nın tüm tank çarpışmalarının toplamını 700 bin kere katlamışız oyuncular olarak.

Oyunun bu denli popüler olmasının ardında yatan en büyük sebep gerçekçiliğe ve detaya verilen önem. Oyunda hem grafik hem de özellikler olarak ince ince işlenmiş 250'ye yakın tank var. Bu tanklar II. Dünya Savaşı'nın öncesinden başlayıp Kore Savaşı'nın başlarına kadar bir zamana yayılıyor ve bazıları prototip aşamasında kalmış olsa da tümü gerçek. Her bir tankın karakteristiği, eklentileri, oyun tarzı birbirinden farklı. Siz garajınıza yeni tanklar eklemeye, bir tank kumandanı olarak kariyerinizi geliştirmeye bir başladınız mı kaptırıp gitmemeniz mümkün değil. Üstelik ilk zırhlı traktörden, 190 tonluk Alman devi Maus'a kadar oldukça uzun bir yolunuz var.


World of Tanks hayranları oyunun yapımcısıyla bol bol sohbet ettiler.

VIKTOR BİZİ VURMASIN

Etkinliğin güzel yanlarından biri, kurulan 11 bilgisayarda World of Tanks'i tamamı açık hesaplarda oynayabiliyor olmamızdı. Oyunu daha önce oynamıştık ama üst sınıf tanklara yanaşabilenimiz olmamıştı. Böylece IS-7 ile, M48 Patton ile oynamak nasıl bir hismiş tadabildik. Bu macerayı asıl unutulmaz kılan ise Wargaming CEO'su Viktor Kislyi ile oynuyor olmaktı. Basın toplantısının hemen öncesinde salona gelen Viktor bilgisayarlarda kurulu World of Tanks'ları görünce dayanamayıp çöktü, toplantı başlayana kadar da kalkmadı. Genelde büyük firmaların patronları oyunlardan elini eteğini çeker, hatta oyun oynamamakla övünen geliştiriciler bile görürsünüz. Ama belli ki Viktor farklı, zaten hizmet kaydındaki 10 binin üzerindeki maç ve sayısız madalyasını görünce açıkçası etkilenmedik değil.



Hatta bu konuda ilginç bir anısını da anlattı. Gamescom'ların birinde Wargaming'den bir grup geliştirici sahnede bir Alman eSpor klanı ile gösteri maçı yapıyorlar. İlk maçta Almanlar eziyor, 1-0. İkinci maç daha beter gidiyor, 2-0. Üçüncü maç iyice kopuyor, 3-0. Sunucu çıkıyor, "Evet kazanan takımımızı kutluyoruz" falan demeye kalmadan Viktor fırlıyor sahneye, "Hayır daha bitmedi, böyle bitemez!" diye bağırıp Wargaming takımından birini kaldırıyor masasından, "bir maç daha yapıyoruz" diyor otururken. Herkes şaşkın, adam Wargaming CEO'su, beklemiyorlar böyle bir hareket, "Madem istiyor, yapalım" falan diyorlar, 4-0. Kahkahalara boğularak anlatıyor hezimetlerini Viktor ama kendi oyununa olan tutkusu gözlerinden okunuyor.



Basın toplantısında Wargaming Berlin ofisinden Tom Putzki, ardından da CEO Viktor Kislyi'den uzun uzun World of Tanks'in ne kadar büyüdüğünü, topluluğa verdikleri önemi, oyunun ne kadar sık güncellendiğini ve Türkiye'de resmi olarak yayınlanmasının onları ne denli heyecanlandırdığını dinliyoruz. Bir basın toplantısında duymaya alışık olduğumuz şeyler. Ama aynı Crytek lansmanında olduğu gibi bizim için önemli olan bu sözleri bizzat şirketin kurucuları ve en üst düzey yöneticilerinden duyuyor olmak. Bugüne dek pek çok oyun firması Türkiye'de lansman yapmıştı ama bu hafta ilk defa büyük patronların bizzat kalkıp bunun için geldiğini gördük. Türk topluluk yöneticileriyle, başarılı yerelleştirmesiyle, yöneticilerinin bizzat aramızda olmasıyla, Wargaming'in bize düzgün bir hizmet sunmak ve Türk oyuncularıyla sıkı bir bağ kurmak konusundaki kararlılığı ortadaydı.


Basın dansçılara en az şirket yöneticileri kadar ilgi gösterdi.

HAYAT NE TUHAF, MÜZİK, DANS FALAN

Yazının başlarında sıcak bir gece olacak mı demiştim? Basın toplantısı biter bitmez resmen alev aldı The Game. Biz yemeklere yumulurken DJ Feryal Aslan devraldı sahneyi. Spotlar, lazerler, ortalığı bir duman bastı, Wargaming logolu güzel kızlar misafirlerle dans etmeye başladı, sahneye askeri kıyafetleriyle Rus dansçılar fırladı falan derken ne olduğunu şaşırdık. Fuarlardan alışığız böyle ortamlara ama Türk oyun sektöründe ilk defa çılgın parti görüyoruz. Ama gecenin sıcaklığı sadece şovlarda değildi. Lansman için yurtdışından gelen on kişilik Wargaming ekibi topluluk yöneticisinden CEO'suna kadar bütün gece aramızdaydılar. Bu gece için WoT topluluklarından 50 kadar da oyuncu davet edilmişti. Onlar gelince basını da unuttular zaten, kendi oyuncularıyla sabaha kadar eğlenip sohbet edip Wargaming'in Türkiye'ye gelişini kutladılar.

Gerçekten Türkiye'de alışık olmadığımız bir geceydi. Wargaming'i ve Viktor'u pek çok açıdan takdir ettik ama gecenin beşinde Viktor, Guitar Hero oyunumuza katılıp "davul çalıcam" diye tutturunca anladık ki bu adama WoT dışında oyun oynatmamak gerek :) Not: Viktor ile uzun bir de röportaj yaptık ama kısaltmaya gönlümüz el vermedi, gelecek aya bıraktık.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50



İÇİNDEKİ IŞIK SÖNDÜĞÜNDE KARANLIKTAN KORKMAYACAK MISIN? -TURGUT UÇ

CYBERPUNK 2077

Teknoloji... Kendisi geliştikçe bizi de geliştiren durdurulamaz yapı. Geçen her yeni saniye ile birlikte size sunabileceği daha fazla yeteneği oluşuyor. Çok da uzak olmayan bir gelecekte, bütün sosyal çevrenizi dijital veriler haline getirecek teknolojik bir gözle sokaklarda dolaşabileceksiniz. Eklemlerinizin yetersiz kaldığı noktada devreye girecek eklentilerle daha yükseğe sıçrayabilecek, daha büyük ağırlıklar kaldırabileceksiniz. Cebinizde taşıdığınız ihtiyaçlarınız, bileğinizden havalı bir hareketle çıkarak size kolaylık sağlayabilecek. Teknoloji ile birlikte yaradılışınızdan gelen özelliklerinizle asla yapamayacağınız şeyleri mümkün kılacaksınız. Sorulması gereken soru ise şu: bütün bunların sonunda insanlığınızdan geriye ne kalacak?

Masaüstü rol yapma oyunlarına biraz olsun aşinalığınız varsa Cyberpunk evrenini duymuş olabilirsiniz. Mike Pondsmith ve ekibinin zihinlerinden çıkma bu evren, 80'lerin sonunda yayınlanmış ve şu an yaşamakta olduğumuz dönemi anlatan bir yapımdı. Cyberpunk 2020 isimli ikinci versiyonuysa, CD Project RED'in üzerinde çalıştığı 2077'nin temellerini oluşturmakta. The Witcher serisinin yaratıcısı olan ekip, aynı zamanda azılı bir Cyberpunk fanatiği olunca bu evrene göz kırpması kaçınılmaz olmuş. Yıllardır bu evrene odaklanacak bir oyun yapmak istediklerini ancak bir türlü doğru kişilerin karşılarına çıkmadığını belirten Pondsmith'in 2077 ve CDPR hakkındaki heyecanını gördüğünüzde, bu muazzam potansiyelin doğru ellerde olduğunu rahatlıkla anlayabiliyorsunuz.

GEÇMİŞİN İZLERİ

Hakkında hiçbir oyun içi görüntü yayınlanmamış, sadece tek bir tanıtım videosu bulunan ve çıkış tarihi olarak 2015'i gösteren bir oyun için elimizde bulunan bilgi yığınının büyüklüğü fazlasıyla şaşırtıcı aslında. Bunun temel sebebi ise hâlihazırda bütün detayları ile yaratılmış bir Cyberpunk evreninin bulunması. Bu noktada CDPR'a düşen ise, 2020'den 2077'e uzanan 50 yıllık bir tarihi yazması ve oyuna ev sahipliği yapan Night City'yi buna göre kurgulaması. Night City, alabildiğine vahşi, karanlık ve tehlikeli bir yer. 2077'de göreceğimiz hali ise alıştığımızdan çok da farklı olmayacak. Sadece daha büyük, daha karanlık ve daha tehlikeli bir yer bekliyor bizi. Etrafımıza baktığımızda geçen yıllarla birlikte gelişen teknolojinin izlerini attığımız



Psycho Squad. Sadece kasklarından bile savaş ortamına ne kadar hazır olduklarını anlayabilirsiniz.

Islak kaldırımlar, neon ışıklar ve karanlık bir atmosfer. Night City, Cyberpunk bir dünyadan bekleyeceğiniz her şeyi size sunacak.







Oyunun bu enfes videosunu DVD'mizden izleyebilirsiniz.

ŞCR / CD Project RED

Oyun dünyasının endüstriyel hale geldikçe yozlaştığı bir ortamda Witcher gibi bir oyunla özellikle PC oyuncularının büyük saygısını kazanan CD Project ekibi, oyun evreni oluşturmakta oldukça başarılı bir firma. O nedenle Cyberpunk'tan beklentimizin yüksek olması doğal...

The Witcher (2007)
Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin aynı isimli kitabından uyarlanan The Witcher, iyi ile kötünün mücadelesinden ziyade grinin tonlarına odaklanarak fark yaratan bir yapım olmuştu. Yaptığımız seçimlerin etkilerini bu kadar net gördüğümüz çok fazla oyunla hala karşılaşmadık.

The Witcher 2: Assassins of Kings (2011)
İlk oyunun muazzam başarısı göz önüne alındığında devam oyununun gelmesi şaşırtıcı olmadı elbette. Ancak CD Project RED, herhangi bir gevşeme göstermedi ve ilk oyunun çok daha üzerine çıkmayı başardı. 1.7 milyonluk satış rakamı da bunun en net göstergesi olsa gerek...

her adımda görebileceğiz. Ancak fütüristik yapıların karanlığında geçmişin izlerini taşıyan ve yaşını belli eden binalar da dikkatimizi çekecek. Night City'nin bir günde inşa edilmediğini hissetmemizi istiyor yapımcı ekip.

Cyberpunk 2077, gözümüze teknolojiyi sokarken alt metinde insanlık hakkında bir şeyler söyleme gayretinde. Bugün sokağa çıktığımızda yüreğimizi sıkıştıran bütün sosyal problemler, bu distopik dünyanın da temellerini oluşturuyor. Kendini en belirgin olarak gösteren problem ise bağımlılık. Akla gelen ilk espri olan uyuşturucu en vahim haliyle Night City sokaklarında yerini alacak. Ancak insanoğlu doyumsuz; güzellik kaygısı, güç sevdası ve yeni şeyler deneme isteği beraberinde yeni bağımlılıklar getirecek. Teknolojinin insanlığımızı elimizden alıp, bizleri robotik bir yapıya soktuğu nokta da tam olarak burası. 2077'nin Night City'si, bütün bağımlılık ihtiyaçlarımızı karşılayabilecek donanıma sahip olacak…

Günümüzde dahi vücuda eklenen implantların insanlara getirdiği avantajlar tartışılmakta. Güney Afrikalı koşucu Oscar Pistorius'un sahip olduğu protez bacakların kendisine avantaj sağladığı gerekçesiyle bir süre yarışlara katılmasının engellenmesi çok da eski bir durum değil. Cyberpunk 2077, oyunculara bunun çok daha uç örneklerini sunacak. Tanıtım videosunda gördüğümüz kadının sahip olduğu kollardan çıkan bıçaklar bu duruma güzel bir örnek mesela. Nasıl ki günümüzde daha estetik görünmek amacıyla insanlar vücuduna dövmeler yaptırıyor, aynı mantık. Normal ciltten çok daha parlak ve yumuşak olduğu için yapay deriye sahip vücutlarıyla arzı endam eden insanlar dolaşacak Night City sokaklarında. Daha güzel, daha güçlü ve daha benzersiz olmak adına insanlar vücutlarını değiştirecek ve bir noktada bu pek çok kişi için bağımlılık haline gelecek. Unutmayın, benzeri her şey için; "Bir kere yaptırdınız mı devamı gelir" kuralı geçerlidir...

BAĞIMLI BAĞIMSIZLIK

İşte bu konuda bağımlı haline gelenler ve vücut implantasyonunun ucunu kaçıranlar Cyberpunk evreninde "Psycho" olarak tanımlanıyor. Her yeni eklenti ile birlikte insanlıktan çıkıp giderek daha fazla makineleşen bu kişiler, vücutlarının ve zihinlerinin kontrolünü kaybedecek. Bu kontrol kaybı anlarında ise Psycho'lar çevrelerine vahşet saçacak, büyük katliamlara imza atacak. Tanıtım videosunda gördüğümüz kadın bu Psycho'lardan birisi ve yarattığı katliam sonrası özel polis kuvvetlerine yakalanıyor. Normal polislerin çaresiz kaldığı bu kişileri kontrol altında tutabilmek adına oluşturulan MAX – TAC birliği (halk arasındaki ismiyle Psycho Squad), Night City'nin vahşi ortamında güvenli hissetmenizi sağlayan en önemli unsur. CDPR'ın açıklamalarından yaratacağımız karakter için sınırların olmayacağını ve dilediğimiz implantı gerçekleştirebileceğimizi biliyoruz. Yani Psycho moduna geçmemiz işten bile değil ancak Psycho Squad'ın bir bireyi haline gelip gelemeyeceğimiz şu an için muamma.

Ellerinde bıçakla duş fantezisi yapanların Night City'nin tek problemi olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Gelişen teknolojinin nimetlerinden bir diğeri ise Braindance isimli cihaz. Başka insanların anılarını yaşama imkânı sağlayan bu cihaz sayesinde sıkıcı hayatlarında biraz olsun yenilik arayan kişiler kendilerini tatmin etme şansı buluyor. Ancak dedik ya; insanoğlu doyumsuz, hep daha fazlasını ister. Night City'nin karanlık sokaklarına yasadışı şekillerde satılan özel anılar da bulunuyor. Heyecan peşinde koşan insanların bir seri katilin anılarını yaşayabileceğinden bahsediyorum. Bir canlıyı katlederken o insanın neler hissettiğini iliklerine kadar tadan bu kişiler, akli dengelerini her geçen gün biraz daha kaybedecekler. Cyberpunk 2077'nin sunduğu her güzellik, ucu kaçarsa yıkıcı ve yaralayıcı bağımlılıkları da beraberinde getiriyor.

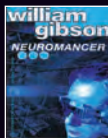
SINIRLARI KALDIRIN

Cyberpunk 2077'nin temelini işte bu insani öğeler oluşturuyor. Yozlaşmalar, sınıf çatışmaları, bağımlılıklar, duygu kayıpları ve teknolojinin beşeri ilişkiler üzerindeki yıpratıcı yansımaları Cyberpunk'ı geleceğin potansiyel problemleri üzerine bir çalışma haline getiriyor. Ancak merak etmeyin; geleceğin ilgi çekici silahları, eklentileri, teknolojik aygıtları vb. her şey de 2077'de kendisine yer bulacak. Sonuç olarak hikâye odaklı oyunların hastaları da, görsel şölen meraklıları da Cyberpunk 2077'nin dünyasına bayılacak. Bunun üstüne biraz da masa üstü oyunlara ilginiz varsa değmeyin keyfinize...

Kimyamız tutuyor mu?

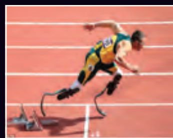

Az zar sallamadık azizim

+



"Cyberpunk" terimini ilk burada duymuştuk

+


Kendini geliştirmekten kastımız bu değildi

=



KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: Belli değil
Çıkış Tarihi: Hazır olduğunda
Platform: Belli değil
Site: cyberpunk.net



BU SEFER OLACAK GALİBA -BERKAN CESUR

STAR TREK

Gönül ister tuz yalayan seksi uzay canavarları ile mücadele edip, uzay gemisinden nikah masasına ışınlandığımız bir Turist Ömer oyunu yapılsın ama sanıyorum bu konu benim ilgimi çektiği kadar oyun yapımcılarının ilgisini çekmiyor. Hal böyle olunca bizler de en yakın örnek olan Star Trek'e ilgilerimizi kaydırıyoruz. (Gördüğünüz gibi büyük bir kitleyi riske ederek Türk okurlarımızın gönlünü kazandım.)



Yarım asırdır fan kitlesini korumaya devam eden Star Trek yalnız eski jenerasyonun değil, Star Trek ile büyümemiş kitlenin de hâlâ favorisi. Durum böyle olunca ilgili yeni eserler reenkarnasyon değil de seri devamı olarak görülüyor. İlk olarak 2010 yılında dedikoduları çıkmaya başlayıp 2011 yılında E3 videosu ile ayyuka çıkaran oyun, 2012 yılında piyasaya sürülecek diye duyurulmuştu. Hatta oyunun 2009'daki film ile bağlantılı olacağını da ilk olarak orada duymuştuk. Sonrasında neler yaşandı, kararlar nasıl verildi bilmiyoruz ama Into Darkness filmi ile meşguliyetini ilan eden yapımcılar, oyunun yapımına bir süreliğine ara verdi ve çıkış tarihi 2013'ün ilk ayları olarak değiştirildi.
Yakın tarihte ise yapımcı Digital Extremes bombayı patlattı, oyun ilk olarak konsollar için çıkacak ve kesin tarih 23 Nisan. (Çocuklar gibi sevinmek için başka bir sebep daha.)

YALAN SÖYLEYENİN KULAĞI UZASIN

Star Trek, geçmişinde pek çok oyuna ilham olmuş ve kendi adına da sürüce oyunu olan dev bir konsept. Serinin şu zamana kadar çıkmış 12 filmi, 6 dizi serisi ve berbatından iyisine bir çok video oyunu mevcut. Hali hazırda serinin en yakın oyun örneği Star Trek Online adlı fiyasko iken hem serinin sadık fanatikleri hem de oyun severler forumları şimdiden "BARİ BU SEFER GÜZEL BİR OYUN OLSUN" feryatları ile doldurmuş durumda. Bunları kulak ardı etmeyen oyun yapımcıları hem Evolution Engine adlı oyun motorlarına güvenlerini hem de oynanış ile takipçilerini hayal kırıklığına teslim etmeyeceklerini ayrıca belirtiyor. Oyuna ait görsel materyallerimiz Nisan'da çıkması planlanan bir oyun için ne kadar az da olsa, alıcı gözle bakınca çıkarımlar yapmak mümkün. Kaptan Kirk ve Spock'ı tekrardan bir araya getiren oyun TPS oynanış stiline sahip. Elimizdeki videolardan ne kadar aksiyon dolu ve iyi grafiklere sahip bir oyun göreceğimizi düşünsek de sıkı oyun severlerin ilgisini çeken bir şey daha var. Oyun yeni Mass Effect olmaya mı aday? Eğer oyunun resmi sitesinde yayınlanmış olan videolara bakarsanız insanların bu yöndeki sorularının safsata olmayacağını görebilirsiniz. Bakalım zaman bize ne gösterecek?

Nuri Bilge Ceylan filmlerindeki gibi uzaklara da bakacağız anlaşılan.

Oyunun yayınlanmış her medya öğesi aksiyon dolu, heyecanlanmadan edemiyoruz.



SENSİZ OLMAZ

E3 konuşmasında Steve Sinclair'in "bro-op" olarak tabir ettiği üzere oyunun iki kişilik co-op olacağı aşikar. Bu konuda daha detaylı açıklamalarda bulunan Sinclair, şu an için final kararları vermeseler de oyuncuların görev sırasında karakterler arası geçiş yapamayacağını söylüyor. Kirk ve Spock'ın oyun stillerinin tamamen farklı olup, Kirk'ün daha bildiğimiz silah kullanıcısı, Spock'ın ise mental özelliklerinin oyunda da aynı olacağından single player oynayacaklar için oyunun en az iki kere tekrar edilebilir olacağını da iliştirelim. Bu ikilinin birlikte sırtladığı görevlerde ne gibi değişen zorluklar olacağı da merak konusu.
Umudumuz oyunun diğer sönük Star Trek uyarlamalarından biri olmaması yönünde. Şu an gördüklerimiz her ne kadar az olsa da, kalitece sanki bizi yanıltmayacak gibi duruyor. Merakla bekliyoruz efenim.

ŞCR / Digital Extremes

Digital Extremes 1993 yılında kurulmuş köklü bir stüdyo. Unreal Tournament gibi bir devi bizlerle buluşturup, Bioshock, Bioshock 2 ve The Darkness 2'de parmağının olması yüzünden Star Trek'e güvenimiz tavan yapmış durumda. Firmanın gelecek ve geçmiş 19 adet oyunda parmağının olması da deneyimli olduklarının açıkça kanıtı. Yanıltma dizi Digital Extremes.



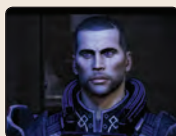
Kimyamız tutuyor mu?


Kaptan Kirk




Mr. Spock




Sanki biraz da Shepard?



STAR TREK

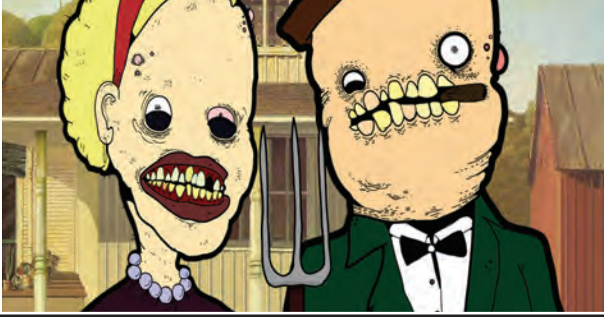
KISACA

Tür: TPS
Yayıncı: Digital Extremes
Çıkış Tarihi: 23 Nisan 2013
Platform: Xbox360, PS3, PC
Site: startrekgame.com



GELDİKLERİ GİBİ GİDERLER

FarmVille gibi fiyasko bir oyunla paraları cukkalayan Zynga için işler iyi gitmiyor. Bir dönemin imrenerek bakılan firması, şu an yokları oynar hale geldi. Daha önce pek çok işten çıkarma ve oyunları sonlandırma eylemi gerçekleştiren Zynga, son hamlesini geçtiğimiz ay gerçekleştirdi ve 11 yeni oyunun fişini çekti. İçerisinde PetVille, FishVille, Vampire Wars, Treasure Isle ve Mafia Wars 2 gibi oyunlar yer alıyor açıklanan idam kararında. Indiana Jones Adventure World ise önce oyuncu alımını durdurdu, daha sonra ise komple hayata gözlerini yumdu. Ancak elbette ki alınan bu kritik kararın yankıları ağır oldu. Sonuçta bu oyunlara önemli zaman ve para harcayan insanlar vardı. Zynga, daha fazla tepki çekmemek adına çözümü bu müşterilerine diğer oyunlarda bonuslar vermekte buldu ancak istediği sonucu alabildiği pek söylenemez. Sonuçta oyunları her geçen gün daha az oynanan, kataloğunda yer alan oyun sayısı iyice azalan firma, aldığı bu son kararla sadık kullanıcılarının gözündeki değerini de fazlasıyla kaybetmiş oldu. Çok uzak olmayan bir gelecekte Zynga'nın kendi fişini çektiği haberini okursanız bu sayfalarda pek şaşırmayın.





GELİN KURTARIN BİZİ!

Oyun sektörünün genel olarak testosteron koktuğu bir gerçek ancak EA'de çalışmakta olan Gabrielle Toledano, durumun böyle olmaması gerektiğini dile getiriyor. "Burada asıl sıkıntı kadınların yeterince iş başvurusunda bulunmaması," diyor Toledano ve ekliyor: "Bana göre burada çözüm kadınlar olarak bizde bitiyor. İlgi çekici bir iş ortamı oluşturulamadığı için erkekleri suçlamak en kolayı ancak ortada böyle bir durum yok. EA olarak piyasanın iki katı oranında kadın çalışanımız olduğu için gurur duyuyorum. Ancak bu sayı yine de yeterli değil. Kesinlikle daha fazla kadını işe almak isteriz ancak işe alacak kadın bulamıyoruz, özellikle de konu mühendislik olunca." Oyun sektörü gibi yaratıcılığın ön planda olduğu bir sektörde kesinlikle daha fazla kadına ihtiyaç olduğu bir gerçek.

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

HEP KARANLIK, YETER ARTIK!

Umut Yanık, OHA, Culver City - California

Video oyunlarının basitleştiğini, hatta adeta kendi kendini oynar hale geldiğini iddia eden eski toprak oyuncular şöyle dursun, tam tersine oyunların zorluğundan dert yananların sayısı da hiç az değil. Bu akımın temsilcilerinden genç aktivist Taylan Darlan (13), yakın zaman önce kurduğu ZOGOD (Zora Gelemeyen Oyuncular Derneği) çatısı altında zor oyunlara karşı mücadele veriyor. Derneğin eylem planındaki öncelikli hedef ise henüz yapım aşamasındaki Dark Souls 2...

İNSAN BİR KERE ÖLÜR

Taylan Darlan, oyunların çereze dönüştüğü iddialarına katıldığını, ama gülmekten katıldığını söylüyor ve bir anda ciddileşip ekliyor: "XCOM mu kolay mesela? Yahu daha üsten çıkıp göreve gitmeyi beceremedim!" FPS'den aksiyona, her oyunda yüzlerce kez ölmekten artık usandığını dile getiren Darlan, en büyük darbeyi Dark Souls'dan yediğini aktarıyor: "Bir kere oyun daha ilk sahneden kabak tadı verdi. Hücreden çıkmak için yarım saat uğraştım. Başaramayınca kesin bug var diyip internette arama yaptım. Bu esnada karşıma çıkan tam çözüm videosu olmasa kapıyı açmak için anahtar bulmam gerektiğini nereden bilebilirdim? Neyse açtım kapıyı, bir iki adım atayım dedim. Tavandan Asylum Demon diye bir şey indi! Milyon defa denedim, karşısında en fazla 5 saniye dayanabildim. Vuruyorum tınmıyor, kaçıyorum üzerime çullanıyor. Öfkeden bir ara gözüm karardı, o hırsla Prestejın'ı kırmışım! Paramızla rezil oluyoruz kardeşim!"

MIYAZAKI, DUY SESİMİZİ!

Röportaj esnasında sinirden yanaklarının al al olduğu gözlenen Darlan, şimdilik 6 üyeye sahip olan ZOGOD'un sesini yeteri kadar duyurabilirse Dark Souls 2'nin yapım sürecine etki edebileceğine inanıyor. Derneğin yapımcı firma From Software'den başlıca talepleri şunlar: Düşmanlar en fazla 3 vuruşta ölsün (boss'lar 5 vuruş). Bonfire'da dinlenince düşmanlar yeniden canlanmasın. Oyunda roketatar kullanabilelim, ya da hiç değilse Shotgun olsun... Serinin önceki oyunlarının yönetmeni Hidetaka Miyazaki'yi Spike Video Game Awards törenlerinde sıkıştırıp derneğin talebini kendisine aktardık. Bizi dikkatle dinleyen Miyazaki, Japon kültüründe "fikirlerine saygı duyuyorum" manası taşıdığını umut ettiğimiz bir orta parmak işaretiyle ZOGOD'a yeşil ışık yaktı.



Taylan Darlan, 1165 gündür onay beklediği Ekşi Sözlük yazarlığı için ZOGOD'un gücünü devreye sokmayı planlıyor.

OHA! HALKA AÇILIYOR

Umut Yanık, OHA, Şerifali - İstanbul

Oyungezer'in medar-ı iftiharı, OHA!'nın biricik neferi, Türk cemiyet hayatının aranılan siması Umut Yanık'ın ipliği sonunda pazara çıktı. İddialara göre deneyimli muhabir, gazetecilik kariyerini bir kediye borçlu.

MİSKİNLİĞİN BU KADARI

Oyun basınını hayretlere düşüren gelişmeyi bizzat Umut Yanık'ın kedisi Pırtbaz ortaya çıkardı. Hain yazarın zavallı hayvanı klavye başına oturtup haber makalesi yazdırdığı yetmezmiş gibi yakın gelecekte trençkot, fötr şapka ve güneş gözlüğü giydirip haber peşinde koşturmayı tasarladığı belirlendi. Olayın duyulması üzerine basın karşısına çıkan Umut Yanık, "Bütçemiz belli. İstihdam sorununu Pırtbaz ile aştım, ne var bunda? Neticede patisi kalem tutan bir kedi olarak elbette ki çalışacak, gerekirse Whiskas'ını taştan çıkaracak" dedi.

GERİ ADIM ATTI

Takip eden günlerde hayvan severlerin yoğun tepkisi üzerine çark eden Umut Yanık, ajansa insan muhabirler almaya karar verdiğini, adayların dünyanın dört bir köşesinden topladıkları haberleri *umut@oyungezer.com.tr* adresine gönderebileceklerini duyurdu. İlgilenen adayların ayrıca Twitter üzerinden *@Haber_OHA* ya da *@b4U2c* hesaplarına yönlendirecekleri haber tweet'lerinin ayrı bir köşede yayınlanacağını kaydeden Umut Yanık, işe alımda arayacağı en önemli kriterin "boğaz tokluğuna çalışabilmek" olduğunu da sözlerine ekledi.



Talihsiz kedi Pırtbaz, telif ücretinin düşük oluşundan ve Mart aylarında izin kullanamamaktan yakınırcasına baktı.



CRYTEK İSTANBUL OFİSİ AÇILDI!

"Hayaldi, gerçek oldu" derler ya, tam olarak bugün için geçerli bu söz. Crytek'i ister Türk firması olarak kabul edin (nihayetinde 3 Türk gencinin hayallerini gerçekleştirmesinin sonucudur Crytek), ister Türk firması kabul etmeyin (sonuçta Almanya menşeli bir firma. Dünyaya yayılmış dokuz ofisi ve farklı memleketlerden bine yakın çalışanı var); Crytek'in İstanbul'da ofis açması son beş yıldır bizim hayalimizdi. Taa o Crysis'in ilk oyun içi görüntülerini görüp de çenemiz vücudumuzu terk ettiğinden, Türkçe seslendirmesini duyup da kulaklarımıza inanamadığımızdan beri süren bir hayaldi. Ama niye Türkiye'ye gelsinlerdi ki? O yıllarda %98 oranında kopya kullanan, oyun üretimine katkıda bulunacak bilgi ve yetenek havuzu daha yeni yeni oluşmaya başlayan Türkiye, her ne kadar anayurt olsa da, yatırım yapmak için çok akılcı bir seçim değildi ki...

Ama artık oyun değişti.

Kopya kullanım oranları azalmadı belki, ama PC oyun piyasası 180 derece değişti son beş yılda. Free-to-play oyunlar hiç kimsenin gözardı edemeyeceği bir gerçek haline geldi. Oyun sektörüne yeni insanlar katarak hem genişleten, hem de en çok para kazandıran kanadı haline geldi F2P oyunlar. Ve Türkiye F2P oyunlar konusunda tam bir cennet! Hem genç nüfusu nedeniyle en güçlü oyuncu tabanlarına ev sahipliği yapıyor, hem de gelişmiş altyapısı ve ödeme sistemleri sayesinde Ortadoğu, Kuzey Afrika ve Türki Cumhuriyetlere ulaşmak isteyen firmalar için mükemmel bir merkez görevi görüyor.

Bugüne kadar gördüğünüz en gelişmiş F2P oyun olan Warface ve Crytek'in kendi oyun sosyal ağı GFace'in çıkışına aylar kala bir ayağını İstanbul'a atmasından daha akıllıca bir şey olabilir mi?

LANSMAN GÜNÜ

Crytek İstanbul'un açılış günü, Türkiye'deki en güzel oyun temalı etkinliklerden biriyle lanse edildi. Çırağan Sarayı'nın Enderun salonunda gerçekleştirilen etkinliğe oyun basını ve ana akım medyadan çok büyük bir ilgi vardı. Lansman alanının girişindeki şahane yemeklere dalmayı düşünürken, soldaki bir seri monitörde dönen videolar dikkatimizi çekti: Crytek'in diğer sekiz ofisi İstanbul ofisine "Merhaba İstanbul", "Hoş geldin!" vs. yazan pankartlarla selam veriyordu. Açıkçası buradaki fikir çok hoşumuza gitti, hiçbir oyun firmasında böyle bir sıcak karşılamayla yeni ofisine buyur edildiğini görmemiştik. Crytek Budapeşte ofisinin çektiği videoda, ofisin duvarındaki "Oyungezer" kapaklarını görünce keyfimiz bir kat daha arttı.

Crytek İstanbul Ofisi lansmanının ilk konuşmasını, Crytek İstanbul'un müdürü Serhat Bekdemir yaptı. Daha sonra oyun konulu etkinliklerde Türkiye adına bir ilke imza atılarak, Sanayi ve Teknoloji Bakanı Nihat Ergün söz aldı. Yaptığı konuşmada oyun sektörünün Türkiye için öneminden bahseden, Yerli Kardeşleri anavatanlarını unutmadığı için tebrik eden Nihat Ergün, hazır dünyanın en başarılı oyun firmalarından birini yakalamışken, oyunlarda şiddetin dozajının biraz azaltılması











konusunda ricada bulunarak konuşmasını sona erdirdi.

Cevat, Faruk ve Avni Yerli'nin Serhat Bekdemir'le birlikte konukların sorularını cevapladığı bölümde çok önemli sorulara cevap bulduk. Birazdan Faruk Yerli'yle yaptığımız röportajda da okuyacaksınız, ama oraya kadar dayanamayacak olanlar için en önemli soru en baştan cevaplandı: İstanbul ofisi sırf bir satış ofisi olmayacaktı. Belki ilk zamanlarda operasyon nispeten küçük olacak, ama Crytek'in İstanbul için nihai planı 150 kişiye kadar büyük bir geliştirme stüdyosu haline getirmek İstanbul'u. Tabii Türkiye'deki operasyonun bu çapa ulaşıp ulaşmayacağını zaman gösterecek. Ve Crytek İstanbul'un kapıları kendini geliştirmek isteyen her yaştan oyun geliştirici adaylarına açık olacak (Cry Engine konusunda kendini geliştirmek isteyenlerin www.crydev.net sitesine göz atmalarını tavsiye ederiz).

Lansmandan 1 hafta sonra görüştüğümüz Serhat Bekdemir, şimdiden mailbox'ının Crytek İstanbul'da çalışmak isteyen kişilerin CV'leriyle dolduğunu söyledi. Hatta şaşırtıcı bir şekilde, Türkiye dışında çalışan kalifiye geliştiricilerin (hem Türk, hem de yabancı) İstanbul ofisinde çalışmak için başvuruda bulunduğunu söyledi. Bu çok güzel bir şey, çünkü Türkiye'deki oyun geliştirme konusundaki bilgi eksiğini ancak tersine beyin göçüyle dünya seviyesine yaklaştırılabileceğini yıllardır bağırıp duruyoruz.

Muhteşem bir lansmanla Türkiye topraklarındaki yuvasını kurdu Crytek. Bundan sonra bu ofiste olacak her şeyin, Türkiye'nin ve dünya oyuncularının menfaatine olacağını gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz.

SÖYLEŞİ: FARUK YERLİ

Faruk Yerli ile Crytek İstanbul ve kendi oyununuzu yapıp satabileceğiniz GFace platformu üstüne söyleştik.

Faruk Yerli'yi hepimiz çok iyi tanıyoruz artık. Crytek denilince akla gelen üç isimden birisi, aşırı cana yakın, her İstanbul'a geldiğinde görüştüğümüz, her fuarda röportaj ricamızı kabul eden, bizden birisi. Ama nasıl olduysa, ilk kez İstanbul Ofisi'nin açılışında kendisiyle röportaj yapmayı beklerken bir gerçeği fark ettim: "Abi, sen Jason Statham'a ne kadar benziyorsun" dediğimde şaşırdı, Avni ve Cevat da odanın diğer ucunda "Hakkaten ya!" diyerek bana katıldılar. Faruk, Statham gibi seri şekilde bana girişmeden önce, ben seri bir şekilde sorularımı sıralamaya başladım.



Sinan: İlk önce hayırlı olsun demek istiyorum. 5-6 sene öncesine kadar güzel bir hayaldi sadece, Türkiye de Crytek 'in ofisinin olması. Crytek İstanbul ofisinin açılmasındaki en önemli etkenler nedir?
Faruk Yerli: Son beş yıl çok farklı şeyler oldu ülkemizde teknoloji bakımından. Beş yıl önce Türkiye hem piyasa olarak hem yetenek olarak enteresan değildi. Şimdi oyun piyasası olarak Türkiye çok daha ilgi çekici oldu. Yakında bir projemizin lansmanını yapacağız.

Henüz açıklanmamış bir proje mi?
Hayır, Warface'in bildiğiniz gibi şu an Rusya'da lansmanı yapıldı. İnşallah 2013'ün ilk yarısında Türkiye lansmanını yapmayı düşünüyoruz. Bunun yanı sıra Türkiye çapında bir ekip oluşturmaya çalışıyoruz.

İnsanların aklındaki en önemli soru, Türkiye'deki ofisinizin Crytek satış ofisi mi olacak, yoksa oyun geliştirmeye de bir süre sonra eğilmeye başlayacak mı?
Bizim hedefimiz Türkiye'yi gerçek bir mer-

kez olarak, bir geliştirme merkezi olarak kurgulamak. Bu tabii kısa vadeli bir iş değil, biraz uzun sürebilir. Çünkü yetenek yetiştirmek uzun bir süreç, Türkiye'deki yetenek havuzunu Crytek seviyesine getirmeye başlayacağız. Bununla paralel olarak pazarlama çalışmalarımız olacak. Türkiye bizim için stratejik bir noktada, İstanbul bizim için bahsedildiği gibi Türkiye, Ortadoğu, Kuzey Afrika'nın merkezi olacak.

Türkiye'de bayağı bir bilgi eksikliği, bilgi havuzu eksikliği var geliştirme konusunda. Kendilerini CryEngine konusunda geliştirmek isteyen potansiyel Türk geliştiricilere ne tavsiye edersiniz?
CryEngine şu an www.crydev.net üzerinden ücretsiz. Öğrenme amacıyla her şeyi sınırsız olarak alıp kullanmaya başlasınlar.

CryEngine'i alabiliyorlar mı?
İndiriyorlar, sandbox'la modlar yapabiliyorlar. CryEngine üzerine projeler yapabiliyorlar ve yapan da var yani. Birkaç Türk genci var, takip ettiğimiz. Çünkü onlara bizim gelecekteki ekibimiz olarak bakıyoruz.

Peki crydev.net üstünde sizin CryEngine mühendisleri yardımcı oluyor mu kullanıcılara?
Crydev.net'i destekliyoruz, CryEngine ekibimiz var. Ama her soruna cevap veremiyoruz. Bazı sorular çok yüksek seviyede, mesela "ben CryEngine'e nasıl başlayabilirim?" derseniz bu soruya biz cevap veremeyiz tabii ki ama şu sorunum var, şu bölümde devam edemiyorum, burada yardımcı olabilir misiniz denildiğinde, ne kadar doğru bir noktaya soru sorarlarsa o kadar düzgün cevap alırlar. CryEngine'le çalışmak için dokümanlarımız var. Çoğu arkadaşımız kısa yoldan "hemen başlayayım çalışmaya" diyor, ama bu uzun zaman istiyor tabii ki.

Crytek stüdyolarında 50'den fazla Türk çalıştığını biliyoruz. Türkiye ofisi için belirlediğiniz bir rakam var mı? Şu anda çok çekirdek bir ekiple başladınız ama 1-2 seneye kadar kaç kişiye istihdam sağlayacağınızı düşünüyorsunuz?
Ya şimdi rakam olarak tam bir şey söyleyemeyeceğim, o bazı faktörlere bağlı. Bizim elimizde olmayan şeylere bağlı: Yetenek sayısına, nasıl bulabileceğimize, nasıl yetiştirebileceğimize veya yurtdışından kaç kişi getirebileceğimize bağlı tabii ki.

Buraya dışarıdan geliştirici desteği gelecek yani?
Muhakkak. Bizim zaten en büyük başarımızın temeli buradan kaynaklanıyor. Bizim 40 farklı ülkeden uzmanlarımız var. Bunları tabii ki buraya da getirmeyi düşünüyoruz. Yani birkaç ülkeden karışım olacak. Çünkü burada da biz konuşma dili olarak İngilizce kullanacağız. Burada Türk olduğumuz halde uluslararası bir firma oluşturacağız. Almanya'da, Ukrayna'da, Kore'de, Şangay'da, bütün ülkelerimizde İngilizce ana dil.

Şirket içindeki iletişim İngilizce sağlanıyor yani bütün stüdyolarınızda.
Evet, bunu mecburi yapacağız.



"İSTANBUL BİZİM İÇİN TÜRKİYE, ORTADOĞU VE KUZEY AFRİKA'NIN MERKEZİ OLACAK."

Şu anda bahsedemeyeceğiniz birkaç gizli projeniz olduğuna eminim. Ama Warface ile birlikte üstünde çalışılan kaç oyun var? Kaç proje üstünde çalışıyor Crytek şu anda?
Şu an beş projemiz var.
Beş proje var ha... Tamam ben eve gidip bir hesaplayım hangilerini biliyoruz hangilerini bilmiyoruz :) Gface'e gelelim, Gface sizin için ne ifade ediyor? Türkiye'deki oyun yapımıyla uğraşan insanlara Gface üstünden oyunlarını dağıtma imkânını vereceğinizi söylediniz, bunu biraz açar mısınız?
Şimdi Gface Crytek'in sosyal oyun platformu. Çok oyun platformları var, oyunları indiriyorsunuz veya online platformda oynuyorsunuz. Ama sosyal özellikleri yok. Biz Warface'de FPS ve sosyal platform parçalarını birleştirdik. Gface Crytek'in oyunlarını oyunculara sunmak için bir platform. Warface çıktıktan sonra tabii ki dışarıdan yapımcılar katılabilir. Platform için bir API hazırlıyoruz şu an. O API'ı sunduktan sonra herhangi bir kişi Cry Engine Gface anahtarıyla beraber Gface'e oyun hazırlayabilecek.

Oyunun CryEngine'le yapılmış olması şart mı?
Şimdi orada farklı çalışmalar var. CryEngine, zaten şu anda Gface ile beraber çalışıyor. İki sistemi birleştirdik sayılır, şu an dışarıya destek vermiyoruz. Ama başka gelişmeler de var, onu şu an açıklayamayacağım. Bir API hazırlıyoruz, şimdi bu API'larda farklı oyunları en basit, en kısa zamanda nasıl yapılabilir test ediyoruz. Bunu açık bir platform olarak kıyaslasanız, 3-4 yıl önce kimse Apple Store'un bugünkü gibi olacağını sanmıyordu. Ama n'oldu, App Store sayesinde yepyeni şirketler kuruldu. Hatta şirketler bizden daha hızlı büyüdüler. Biz de bu Gface platformunu bağımsız olarak güçlü takımlara vererek yeni bir fırsat yaratıyoruz. Onun iş modeli belli tabii ki, App Store'da işleyen sistemi biz de kullanacağız.

Türkiye'de şu anda en çok mobil tarafta oyun geliştiriliyor. CryEngine'le mobil oyun geliştirmek üzerine bir API düşünüyor musunuz?
O da gelecek pek yakında, 2013 ya da 2014'te.

Çok teşekkür ediyoruz bu röportajı verdiğiniz için, sizi tekrar görmek isteriz aramızda.
Siz de çok sağ olun, teşekkür ederim. Bizim için her zaman büyük bir şeref.

OYUNEZER!

BU BİR OYUNSA BEN DE HIDEO KOJIMA'YIM ARKADAŞ!

Kararlıyım sayın okuyucu, bu defa ölçülü ezeceğim. Fevri davranmadan, medeni bir şekilde sıralayacağım eleştirilerimi. Bu yüzden pek latif, pek nadide bir macera oyunu olan Walking Dead ile ilgili yorumlarıma Allah da senin belanı versin diyerek başlamak istiyorum. Her beş episode için birer adetten mütevellit toplam beş kaya düşsün o koca kafana! Yarım yarım yarılasın, delik tepik olasın. Yırmıhlara gelesin, oy!

Öhöm… Demek istediğim, Walking Dead gerçekten ismiyle müsemma bir oyun. Nasıl ki bir zombi canlısında yaşam kavramının kırıntısı bile kalmamışsa bu oyun için de oynanış denen mefhumdan eser yok. Sadece beslenme dürtüsüyle hareket eden bir ölüye artık insan demek ne kadar saçmaysa, yalnızca hikâyesiyle ayakta durmaya çalışan bir Walking Dead'e oyun demek o kadar anlamsız. Öykü önemlidir mutlaka, fakat bir oyunda aslolan -adı üstünde- oynanıştır. Maalesef Walking Dead'in bu alanda sundukları, quick time sosuna bulanmış birkaç kuple etkileşimli sahneden fazlası değil. E o kadarı bundan tam 30 yıl önceki Dragon's Lair'de de vardı bilâder. Oyun dediğin oyuncudan biraz emek isteyecek; Walking Dead'i ekran karşısında miskin miskin göbeğini kaşıyarak ve arada bir imleci hareket ettirip olanları izleyerek bitirmek mümkün. Ah, pardon unutmuşum, hikâye sağlamdı değil mi?

Üstelik neymiş efendim, hikâyenin akışına seçimlerimiz ile yön verebiliyormuşuz. Bilakis, belki de son zamanların en doğrusal oyunu bu... Seçimlerimize göre değişen şey hikâyenin kendisi değil, yalnızca bazı NPC'lerin tavrı ve diyalogların tonlaması. Bazı sahnelerde kimin yaşayıp kimin öleceğine dair bir seçim yaptığınızı sanıyorsunuz ama oyun buna çoktan karar vermiş, size de bu illüzyona kanmak düşüyor. Karakter gelişimi desen, o da külliyen yalan. Hani marka olmuş bazı mağazalar yılbaşı veya 14 Şubat gibi özel günlerde etikete %100 zamlı fiyatı basıp vitrine de %50 indirim yazarlar ya? İşte o "sezon indirimi" ile Walking Dead'deki "karakter gelişimi" aynı şey! Kazandık derken alenen kazıklanıyoruz. Ama hikâye değil mi, çok sağlam...

AMA HİKÂYE…

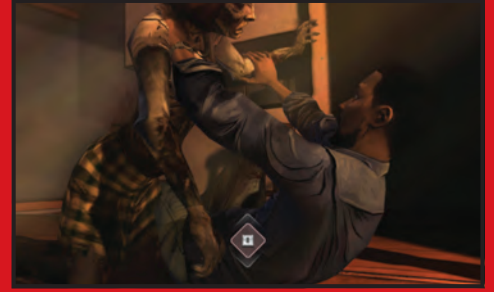
İyi de bizim oyunlardan beklentimiz sürükleyici senaryolardan ibaret değil ki... Öyle olsaydı Walking Dead'in çizgi romanını okur veya TV dizisiyle yetinirdik. Sonuçta dizinin akışındaki tahmin edilebilirlik ya da yer verdiği sahnelerdeki klişe dozajı oyundakinden fazla değil. Üstelik diziyi seyrederken hiç değilse makyajıydı CGI efektiydi derken biraz olsun içimiz açılır. Oysa görsel alanda dizi bu denli başarılı iken oyunun hali tam bir muamma... Mükemmel grafiklerden bahsedenler ya el çizimi grafik görmemişler ya da daha önce tarz sahibi bir oyun oynamamışlar. Mimikler mesela, gerçekçi olmaktan öyle uzak ki (dudak hareketleriyle tam senkron sağlayamayan seslendirme de bu olumsuzluğu pekiştirmekte)... Çok sağlam bir PC'de oynamama rağmen kare hızında yer yer anlamsız düşüşler de cabası. Hatta bir iki kere donma bile yaşadım yahu! Bu denli düşük kalitede grafikler için komik sayılabilecek sistem gereksinimlerine ise değinmek dahi istemiyorum. Keşke Telltale'deki paşalar reklamasyonun yarısı kadar optimizasyona da kassalardı.

Reklamasyon sağlam, evet. Popüler kültür üzerine tez konusu olacak kadar iyi malzeme çıkar bu oyunun medyadaki yansımalarından. Fakat bana sorarsanız bir yapıma Yılın Oyunu denebilmesi için öncelikle o yapımın özgün olması ve daha önce denenmemiş fikirlere ev sahipliği yapması gerekir. Hele bir macera oyunundan söz ediyorsak keşif duygusu işin olmazsa olmazıdır. Başından sonuna at gözlüğü takmış gibi tırıs adım gidilen bir "macera"yı başımızın tacı edeceksek oyun değil görsel roman "oynayalım" bundan sonra...

Macera severler olarak bizim oynadığımız değil, bize karşı oynanan bir oyun Walking Dead. Bu oyuna gelmeyin arkadaşlar. İlle de görmeniz gerektiğine inanıyorsanız açın YouTube'dan gameplay videosunu, misler gibi izleyin. İnanın etkileşim adına pek bir şey kaçırmış olmazsınız, paranız da cebinizde kal... bir saniye! Evet, şu an kulaklığıma gelen bilgiye göre yapımcı firma Oyunezer'e bağlanmak istiyormuş. Alalım yayına kendisini... Evet, alalım, buyurun dinliyoruz... Ama bak ya, hâlâ hikâye mi diyorsun? Bırak artık, bana hikâye anlatma Telltale!



Seçeceğiniz şıkkın az sonra yaşanacakları değiştirmeyeceğinden emin olabilirsiniz.


Quicktime icat oldu, mertlik bozuldu.


Lee Everett ve oyun boyunca yüzünden düşürmediği "benim hiç baltam olmadı amca" bakışı...


Zombi ve adventure kavramları bir araya gelecekse LeChuck'tan ötesi yalanmış, anladım.

AYIN EZENİ


Umut Yanık

Zombilere olan bastırılamaz öfkesini sonunda kusacak mecra bulan bağrı yanık yazarımız, OGZ editörlerini peşinden koşturmasıyla tanınır. İyi yazdığının farkında olan ve takımda yıldızlaşan bu adam kati suretle assolist kaprisini esirgemez ama sahneye her çıktığında yıldızlaşmasını da bilir.



Developer's Diary

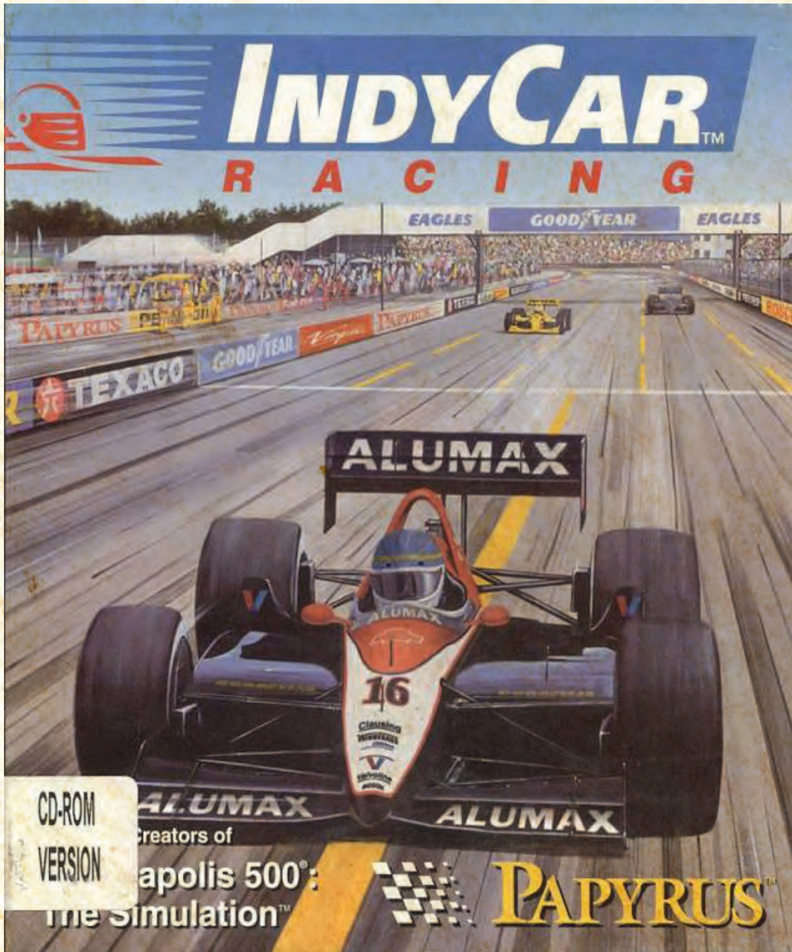
Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Korsana Evet

Şahsen üzerinde çalıştığım bir oyunu hiç oynayamamanızdansa bedava da olsa oynamanızı tercih ederim.

Sahne şu şekilde: Küçük Giray 11 yaşında, henüz hedefi oyun yapımcısı olmak değil, paleontolog olmak. Her hafta aldığı Dinozorlar dergisinin etkisi bu. Giray'ın aldığı bir diğer dergi de PC Magazine. Daha çok 16 sayfalık oyun eki Zeplin için alıyor dergiyi. O ay E&E takma adlı bir veya birden çok kişinin yazdığı IndyCar Racing 2 yazısı var. CD-ROM denen teknolojinin nimetlerinden bahsediliyor yazıda; deniyor ki "Otomobilin lastiklerindeki Good Year amblemi bile çok gerçekçi, siz hızlandıkça daha hızlı dönmeye başlıyor." Bu nasıl mümkün olabilir?

Giray'ın o sırada yepyeni bir bilgisayarı, hatta büyük bir lüks olan iki hızlı CD-ROM sürücüsü bile var. Karne hediyesi. Tek sorun, bilgisayarla birlikte gelen on adet birbirinden sıkıcı CD haricinde oynayacak bir şeyinin olmaması. Kafaya koyuyor, IndyCar Racing 2 alınacak. Bursa'da oyun satılan tek yer olan İnegöl Çarşısı'nın yolu tutuluyor. Ama öğreniyor ki oyunun fiyatı 50 dolar. Yani yaklaşık 3,5 milyon lira. Küçük Giray o sıralar 100 bin lira haftalık alıyor, oyuna yetecek kadar para biriktirmesi mümkün değil. Dükkan sahibi diyor ki, 32 dolara(!) oyunun kopyasını almak mümkün. Orijinaliyle bir farkı yok, adam "yeminlen aynısı" dediğine göre? 32 dolar hâlâ uçuk bir rakam ama en azından daha ulaşılabilir.



O günden itibaren her gün annesinin cüzdanından 100 bin lira aşırmaya başlıyor Giray (pardon anne!). Birkaç hafta içinde bir bel çantası dolusu 100 bin liralarla İnegöl Çarşısı'na geri gidiliyor. 32 dolara kopya bir IndyCar CD'si, bir de oyunun kitapçığının fotokopisi alınıyor. Zira o dönemlerde oyunların kopya koruması "kitapçığın 83. sayfasının dördüncü paragrafının sekizinci kelimesini giriniz" şeklinde sorulardan oluşuyordu. Yaptığının etik olarak yanlışlığından elbette bihaber olan Küçük Giray, birkaç hafta içinde IndyCar uzmanı oluyor, dönen lastiklerin üzerindeki amblemlerin gerçekçiliğine de hayran kalmış durumda. "Nasıl yapmışlar acaba" diye düşünüyor, kafasında saçma sapan teoriler geliştiriyor. Bir gün mesleği haline gelecek hobinin ilk adımları bunlar...

BİR KORSANIN GÖZYAŞLARI

Korsan oyunları tamamen yanlış ve etik dışı ilan etmek kolay... Zaten çoğunlukla da öyleler. Fakat bu kısa hikâyeden de görüldüğü gibi, bazı durumlarda tek çare olabiliyorlar ve uzun vadede faydalı sonuçlar doğurabiliyorlar. Bu işten ekmek parasını kazanan birisi olarak, korsan oyun tabii ki beni doğrudan etkileyen bir şey. Öncelikle belirtmem gereken şu, korsan oyun kullananların en büyük savunmalarından biri olan "milyar dolarlık oyun şirketine para kazandırmanın âlemi yok" iddiası çok yersiz. Orijinal oyun almadığınızda bu milyar dolarlık şirketlerin yanında benim gibi oyuna sayısız saç telini kurban etmiş yüzlerce kişinin de emeklerinin karşılığını almasına engel oluyorsunuz. Zira, çoğu oyun şirketi kâr paylaşımı sistemiyle çalışır. Yani orijinal olarak aldığınız her Diablo III'ün 0,0001 doları (rakam tamamen uydurma) benim cebime giriyor. Teşekkürler!

Benim gözümde bir başka kabul edilemez şey, kopya ürünleri satan insanlara para kazandırmak. Gerekçeniz ne olursa olsun, benim 11 yaşında yaptığım gibi başkalarının emeğinden çıkar sağlayan hırsızlara gelir sağlamanın hiçbir savunulacak tarafı yok. Bunların haricinde, eğer gerçekten zaruri ihtiyaçlarınızın ötesinde para harcayabilecek maddi durumunuz yoksa samimi bir şekilde bir oyunu orijinal almanızın birkaç gün sadece çubuk kraker yemenize sebep olacağına inanıyorsanız (yapmışlığım var), benim fikrimce oyunu başkalarına para kazandırmayacak şekilde kopyalamanızda sorun yok. Şahsen üzerinde çalıştığım bir oyunu hiç oynayamamanızdansa bedava da olsa oynamanızı tercih ederim, eminim her yapımcı da böyle düşünür. Ama oyunu korsan oynayıp sonra o parayla sinemaya giderseniz bütün save dosyalarınız silinir, haberiniz olsun.

Bu arada oyuncu olmak için ne kadar ideal bir dönemde olduğumuzu da unutmamak gerek. Kopya oyunların 32 dolar olduğu zamanlardan pek çok kaliteli orijinal oyunun bedava veya çok ucuza alınabildiği günlere geldik. Steam, Android gibi platformlar bu oyunlarla dolu. Şu noktada gerçekten korsan oyun oynamayı kabul edilebilir kılacak çok az durum var.

Son olarak, eğer hiç sevmediğiniz bir oyun yapımcısı varsa onu çileden çıkarmak için şu sihirli sözcükleri söyleyin: "Yaa sizin oyunu torrentten indirdim, hiçbir şeye benzemiyor zaten sürekli de kilitlenip duruyor."

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

KALBİNİZDEN BAŞLAYIP DÜNYALARI FETHETMEK İÇİN GELİYOR

-EREN OKKA

Ele geçirdiği korkunç güç bedenini terk etmiş. Kimine göre daha fazla, kimine göre gereğinden fazla insan artık ve tekrar. Hayır, Queen of Blades değil, Sarah Kerrigan onun adı. Alınacak intikamın mı yoksa bir başkasının mı peşinde bilinmez. Ama emin olun bu kez düşüşüne değil, yükselişine tanık olacaksınız Kerrigan'ın.


Hyperion misali, bölüm aralarında bu kez bir Leviathan'ın ağzındayız.

Oyunlarda insan karakterleri canlandırmanın getirdiği bir kolaylık var. Doğrudan insan olmasalar bile ancak yüz hatlarının belirginliği, hareketlerinden ya da ses tonundan duygularının okunabilirliği, kısacası kendimize benzerliğiyle doğru orantılı derecede yakınlık kurabiliyor, tutkularını paylaşabiliyoruz karakterlerin.

StarCraft II üçlemesinin ilk bölümü olan *Wings of Liberty*'de de durum böyleydi. Sevdiği kadının peşindeki bir terran, bir insan, bir kahramandı Jim Raynor. Verdiği mücadelede, atlattığı badireler sırasında hislerine ortak olabiliyor ve kendimizi onun yerine koyabiliyorduk.
Peki ya ikinci bölüm? *Heart of the Swarm*'da zerg olarak oynamak nasıl bir his yaratacak? Ne ilk *StarCraft*'taki Overmind ya da ondan emir alan bir cerebrate, ne de *Brood War*'daki öfke dolu Queen of Blades... Deyim yerindeyse daha aklı başında bir Kerrigan ile oynuyoruz artık. İnsani yönü Swarm'a, Swarm ona nasıl uyum sağlayacak? Peki ya biz?

Oyuna dair henüz bütün sorular yanıt bulmuş değil. Fakat çıkmasına iki ay kala, 16 Ocak günü Fransa'nın Versay bölgesindeki Blizzard ofisinde, Türkiye'den basın davetlisi olarak katıldığım tanıtım etkinliğindeydim. Hem *Heart of the Swarm*'u bizzat oynama şansı buldum, hem de ilk kez yurtdışına çıkıyor olmam nedeniyle çok değerli bir deneyim edindim. Gezi boyunca yaşadığım macerayı birkaç sayfa ötede, oyunun sanat yönetmeni Sam Didier'la yaptığım söyleşiyi de hemen ardından okuyabilirsiniz. Ama öncelikle oyunun en çok merak edilen kısmına bir bakalım.

İSTİLA

Heart of the Swarm'un tek kişilik senaryo bölümleri, ana ve yan görevler ile sonucundaki kazanımlarınız çoğu açıdan *Wings of Liberty* ile aynı. Bölüm aralarında ilk oyundaki Hyperion gemisine benzer şekilde bu kez bir Leviathan'ın ağzındayız. Evolution Pit gibi mekânları ziyaret edebiliyor, içindeki Abathur, Izsha ve Zagara gibi karakterlerle konuşabiliyoruz.

Oyunun öncekine göre daha ciddi bir havası var ve zayıf kalan bir yanını, öykü anlatımını geliştirmeye çabalıyor. Kerrigan bir yandan Mengsk'ten alınacak intikamın, bir yandan da Koprulu bölgesine dağılmış brood'ların peşinde koşuyor. Kendim de tanık olduğum üzere zerg'ler Kerrigan'ın bu yeni halinden pek memnun değil. Oyunda karşıma çıkan şu cümle, Sarah Kerrigan'ın düşünce yapısını özetler nitelikte: "Önüme çıkan herkesi öldürürüm, ama bu öldürmekten zevk aldığım anlamına gelmiyor."


Esir aldığımız bu protoss, Kerrigan'ın acımasız tarafıyla tanışmak üzere.

Heart of the Swarm'da toplam yirmi adet tek kişilik görev var ve hepsini oynamak zorundasınız. Bölümler eskisine göre daha çizgisel bir yapıda ilerlese de arada yine bazı seçimler yapabiliyorsunuz. Oyunun bize Versay'daki etkinlikte sunulan sürümü üç senaryo ve iki evrim görevi olmak üzere toplam beş bölüm içeriyordu. Söylenene göre bu görevler oyunun başıyla ortası arasında yer alıyormuş; dolayısıyla öncesinde neler oluyor, Kerrigan o konuma nasıl geliyor bilemiyorum. Bol bol vaktimiz olduğu için tüm görevleri ikişer kez oynama şansım oldu. Benimle birlikte davet edilen basın mensupları arasından bazı **ehem** hayvanlar, hepsini en son zorluk seviyesi olan Brutal'da bitirmeyi başardı. Açıkçası benim gözüm yemedi, normal seviyede oynadım ve beklediğim gibi bir zorlukla karşılaştım.

"Harvest of Screams" adındaki ilk bölüm Kaldir doğal uydusunda geçiyor. Bir grup zergling ile beraber Na'fash adlı brood mother'ı bulmak için iniş yaptığımız Kaldir'de buz gibi bir hava ve bu hava koşullarından etkilenmeyen, Ursadon denilen yaratıklar buluyoruz. Genetik uzmanımız Abathur'un tavsiye ettiği üzere Ursadon Matriarch'ın yapısını analiz ederek ilk olarak kendi birimlerimizi de soğuğa karşı dayanıklı hale getirmemiz gerekiyor. Ardından fırtınalar (flash freeze) esnasında donakalan protoss güçlerini rahatlıkla temizliyor ve Psi Spire'ları yok ederek dış dünyayla iletişimlerini kesiyoruz. Protoss'lar dondukça ben hem oyuna hem de Kerrigan'a iyice ısındım.

İkinci görev olan "Shoot the Messenger"daki amacımız, tam da isminden beklediğiniz üzere, protoss mekik gemilerinin yolunu kesmek. Oynanışı bana *Wings of Liberty*'deki "The Great Train Robbery"yi hatırlatan bölümde protoss'lar gemilerini haritadaki sıçrama geçitlerine gönderip yardım çağırmayı amaçlıyor, biz de her seferinde hydralisk'lerle engel olmaya çalışıyoruz. Kerrigan'ın Kinetic Blast yeteneği bu bölümde fazlasıyla kullanışlı. Sonuç olarak bütün gemileri yok etmekle kalmıyor, bir protoss'u da esir alıyoruz.

Oynayabildiğimiz son bölümün ismiyse "Enemy Within" idi ve diğerlerinden tamamen farklı bir >>


Üzerinize doğru gelen bir zergling ordusundan daha kötü ne olabilir? Tabii ki *uçarak* üzerinize doğru gelen bir zergling ordusu!

yapıdaydı (sonradan öğrendiğim üzere bu bölümü oyundaki çeşitliliği görmemiz için özellikle seçmişler). Bir önceki bölümde esir aldığımız Lasarra adlı protoss bilim kadınını, dramatik bir diyalogun ardından bedenine bir larva gömerek gemisine gönderiyoruz. Gemiye ışınlanır ışınlanmaz larvanın kontrolü bize geçiyor. İlk başta tek yapabildiğimiz devriye gezen protoss birimlerinden saklanarak etraftan biyokütle toplamak. Yeterli miktarda toplayınca larvamız bir brood mother'a dönüşüyor ve Niadra adını alıyor. Oyun boyunca Kerrigan haricinde yöneteceğimiz kahramanlardan sadece biri olan Niadra geliştikçe zergling, roach ve hydralisk yumurtlayabiliyor ve etrafındaki tüm dost birimleri devamlı iyileştiriyor. Bölüm boyunca örneğin zergling'leri dar bir geçitten gönderip Niadra'nın önündeki kapıya kalkan sağlayan yapıyı yıkmak gibi ufak bulmacalar çözmeniz gerekiyor. Gemideki tüm protoss mürettebatını katletmemizle birlikte bölgedeki son tehdidi de ortadan kaldırmış oluyoruz.

KERRIGAN OP

Neredeyse her bölümde kontrol edebildiğimiz Kerrigan haliyle oyunda çok önemli bir yer kaplıyor ve kendine has bir karakter gelişim sistemi var. Seviye atladıkça sağlık, saldırı ve savunma gücü artmakla kalmıyor, yeni yeteneklere kavuşuyor. Yetenek ağacında yaptığınız seçimler kalıcı olmadığı için bölümler arasında değiştirme şansınız var. Oyunu bir süredir takip edenler bilir; önceki açıklamalara göre Kerrigan'ın yetenekleri Spec Ops ve Corruption gibi battle focus'lara ayrılıyordu ve bu yetenekleri geliştirmek için görevler sırasında gizli DNA parçaları toplamanız gerekiyordu. Yapılan son değişikliklerle birlikte Blizzard bu uygulamadan vazgeçmiş.

İlk sahip olduğumuz yeteneklerden Kinetic Blast uzun mesafeden seçili birim veya yapıya 300 hasar verirken, Crushing Grip ile belirli bir alandaki düşmanları 3 saniyeliğine etkisiz hale getirip üzerine 30 hasar verebiliyoruz. 5, 10, 20, 35, 50 ve 60. seviyelere ulaştıkça yeni yeteneklere kavuşuyor Kerrigan. Bazısı ölen zergling'lerimizi bedavaya canlandırırken, bazısı creep'in daha hızlı ve uzağa yayılmasını, üzerindeki birim ve yapılara ek özellikler kazandırmasını sağlıyor. En üst seviyelerde içinde 40 zergling, 5 roach, 5 hydralisk taşıyan drop-pod çağırmak gibi uç şeyler de yapabiliyorsunuz. İleri seviyelerde Kerrigan'la oynamak eminim çok keyifli olacak.

YAPAY SEÇİLİM

Bir zamanlar Overmind tarafından yaratılan, Abathur isminde bir genetik uzmanımız var ve *Heart of the Swarm*'daki evrim işleriyle o ilgileniyor. Her alanda mükemmeliyet peşinde ama o noktaya asla ulaşamayacağının da farkında. Kendi deyimiyle, "ete baktığında potansiyel gören" bir arkadaş. Abathur'un yardımıyla, *Wings of Liberty*'deki Armory'ye benzer şekilde, Evolution Pit'e girerek zerg birimlerini geliştirebiliyoruz.

Birimler için seçebildiğimiz mutasyonlar kalıcı değil ve görev aralarında değiştirilebiliyor. Örneğin zergling'ler için sağlık artıran Hardened Carapace, saldırı hızını artıran Adrenal Overload ve hareket hızını artıran Metabolic Boost arasından seçim yapmak mümkün. Hydralisk'lerdeyse Frenzy (15 saniyeliğine %50 fazla saldırı hızı), Ancillary Carapace (+20 sağlık) ve Grooved Spines (saldırı mesafesini 6'ya yükseltme) gibi seçeneklerimiz var.

Blizzard ofisinde oynatılan bölümler arasında zergling ve baneling'ler için evrim görevleri de vardı. Abathur bu bölümler boyunca bize farklı türler sunuyor ve sonunda içlerinden birini



seçmemizi istiyordu. Örneğin, Raptor Strain'i seçerseniz zergling'leriniz kanatlanıp tepelere tırmanabiliyor ve düşmanların üstüne zıplayabiliyor. Swarmling Strain'i seçtiğiniz takdirdeyse zergling'ler anında dönüşüm geçiriyor ve üçlü gruplar halinde doğuyor. Mutasyonların aksine yaptığınız bu seçimler kalıcı olduğu için üzerinde biraz düşünmeniz gerekebilir. Bu evrim mekaniği oyunu bir kez bitirdikten sonra tekrar oynamak için de gayet güzel bir bahane oluşturuyor.

BATTLE.NET'TE NELER VAR?

Oyunun tek kişilik senaryosundaki gibi bir sır saklama durumu söz konusu olmadığı için multiplayer kısmına dair artık bilmediğimiz pek bir şey kalmadı. Bu ay açıklananlar arasında da gerçekten çok faydalı olacağını düşündüğüm yenilikler var. Üstelik Battle.net'e gelecek güncellemenin ardından çoğunu *Wings of Liberty*'de de görme şansımız olacak.

İlk göze çarpan yenilik kullanıcı arayüzünde. Dolaşımı kolaylaştıran, daha tutarlı ve kullanışlı bu yeni arayüzde tek tıkla en çok ihtiyaç duyduğunuz bağlantılara erişebiliyorsunuz. Ana sayfanın sol tarafına oyun modları, sağ tarafına chat kanalları ve öne çıkan grupların bir listesi yerleştirilmiş. Ortadaysa Kerrigan psişik güçleriyle artistlik yapıyor.

Oyunda artık klan ve gruplar kurabiliyorsunuz. Klanlar ufak çaplı, davet usulü çalışan ve rekabete dayalı oyuncu grupları. Üye olduğunuz klana ait tag, oyun içinde isminizin yanında görünüyor. Gruplarsa daha geniş kitlelere hitap eden, belirli bir ilgi alanına yönelik genel topluluklar olarak nitelendirilebilir. Her klanın ve grubun kendine ait özel chat kanalı var.
Bir diğer harika yenilik olan Global Play kendi yerel bölgeniz dışındaki (Amerika, Avrupa, Kore & Tayvan, Güneydoğu Asya) sunucularda yer alan oyunculara karşı oynayabilmenizi sağlıyor. Players Near You özelliği sayesinde sizinle aynı ağ üzerinden (örneğin aynı üniversite yerleşkesinden) *StarCraft II* oynayan oyuncuları görüntüleyebiliyorsunuz. Elbette dilediğiniz takdirde bu özelliği kapamanız mümkün.

Blizzard bu kez single player oyuncularının multiplayer'a geçişini kolaylaştırmak, insanları buna teşvik etmek için çok çaba harcamış. Her şeyden önce Training, Versus AI, Unranked ve Ranked olmak üzere dört çeşit çok oyunculu bölümümüz var artık. Training her türlü oyun mekaniğini öğretmek için tasarlanmış bir dizi senaryo içeriyor. Yenilenen Versus AI oyuncuya kendi seviyesine uygun mücadeleler sunuyor; hatta yapay zekâ kontrolündeki müttefiklerinize basit komutlar dahi verebiliyorsunuz. Unranked'de sıralama kaygısı olmadan diğer oyunculara karşı savaşabilir, geliştirdiğiniz yeni stratejileri test edebilirsiniz. Son olarak, kendinizi hazır hissettiğinizde Ranked karşılaşmalar sizi bekliyor. Yeni eklenen level sistemi de oyuncuyu kazansa da kaybetse de bir şekilde ödüllendiriyor. Tüm bu bölümlerde ilerledikçe seviye atlıyorsunuz ve değişik birim kostümleri gibi kozmetik değişiklikler kazanabiliyorsunuz.



İlk oyunda verdiğimiz kararlar senaryoyu az da olsa etkiliyor: Karakterler arasında geçen diyaloglar ona göre değişiyor.

Çok oyunculu kısımda benim en çok hoşuma giden ve sunuma katılanların da bir hayli heyecan duyduklarını gözlediğim bir yenilik, replay'lerle ilgili. İlk olarak artık başkalarıyla birlikte replay izleme imkânınız var. Ama iş burada bitmiyor. Daha da güzeli, replay'ler esnasında istediğiniz an oyuna katılabiliyorsunuz! Diyelim ki 1v1 bir eSpor maçını izliyorsunuz arkadaşınızla birlikte. Yeni sistemde, aynen üzerinde oynanmış bir satranç tahtasının başına oturur gibi, istediğiniz an o oyuncuların yerine geçebiliyorsunuz. Harika! Söylenenlere göre replay destekleyen her türlü oyun modunda, toplam oyuncu sayısı kaç olursa olsun mümkün olacakmış bu. Tek eksik yanı, örneğin 4v4 bir karşılaşmaya iki kişi girdiğiniz takdirde geriye kalan altı oyuncunun o andan itibaren hiçbir şey yapmaması (yerine yapay zekâ da girmiyor yani).

YENİ BİRİMLER VE YETENEKLER

Heart of the Swarm'un teknoloji ağacı ilk ortaya atıldığından bu yana bir sürü değişiklik geçirdi. Oyun çıkmadan önce birkaç düzenleme daha yapılma ihtimali olsa da son haline bir göz atalım.

Terran: Terran tarafında Hellbat ve Widow Mine olmak üzere iki yeni birimimiz var. Hellion artık aynı Viking'de olduğu gibi dönüşüm geçirebiliyor. Hellbat moduna geçen Hellion'lar daha yavaş hareket etse de ek sağlık puanı ve saldırı gücü kazanıyor. Bu mod özellikle Zealot ve Zergling gibi hafif birimler- >>



Evriminizi Raptor mı yoksa Swarmling mi alırdınız?





Dar alanları savunmak için Hellion'larınızı Hellbat'e dönüştürün. Yeni fizik motoruyla birlikte tüm bu aksiyon nefis görünüyor.

den oluşan kümelere karşı çok etkili. Widow Mine ise zemine gömülüp etkinleştirildiğinde üzerinden geçen kara veya hava birimlerine hasar veren roketler fırlatıyor. Bu roketler hedef aldığı birimin haricinde etrafına da hasar verdiği için terran oyuncularına etkili bir bölge kontrolü sağlıyor.
Wings of Liberty birimlerinden Medivac uçuş hızını kısa süreliğine artıran bir yetenek (Ignite Afterburners) ve iyileştirme verimliliğini artıran bir geliştirme (Caduceus Reactor) kazanıyor. Reaper ise yapılara karşı sahip olduğu ek saldırı gücünü yitirirken, onun yerine savaş dışındayken sağlığını hızla yenileyen pasif bir yetenek elde ediyor.
Yeni eklenmesi planlanan birimler arasından en büyük zayiat ise Warhound. Thor'un yerini alması düşünülen bu canavar bir türlü dengelenemeyince ikinci bir emre kadar oyundan çıkarıldı.

Zerg: Farklı koşullara ayak uydurmakta pek bir başarılı olan sevgili zerg'ler *Heart of the Swarm*'da Swarm Host ve Viper olmak üzere iki yeni birim üretebiliyor. Yerden ağır ağır ilerleyen Swarm Host'un standart bir saldırısı dahi yok. Ancak yere gömüldüğünde durmadan Locust denilen birimlerden üretmeye başlıyor. Düşman üssünü kuşatmak ve belirli bir bölge üzerinde baskı kurmak için ideal. Yeni uçan birimimiz Viper'ın ise üç özel yeteneği var. Blinding Cloud belirli bir alandaki düşman kara birimlerinin saldırı mesafesini geçici olarak azaltırken, Consume üzerinde kullanılan zerg yapısından sağlık çalmanıza yarıyor. Son olarak Abduct yeteneği uzaktaki bir birimi yanınıza çekiyor ki özellikle Siege Tank ya da Colossus gibi birimler üzerinde kullanıldığında savaşın kaderini değiştirme potansiyeline sahip.
Eski zerg birimleri arasından Mutalisk sağlık yenileme hızını artıran pasif bir yetenek, Hydralisk ise creep üzerinde değilken daha hızlı hareket etmesini sağlayan bir geliştirme kazanmış durumda. Diğer yandan, Ultralisk için planlanan yeni Burrow Charge yeteneği beta sürecinde, oyun çıkmadan tekrar rafa kaldırıldı.

Protoss: Mothership Core, Oracle ve Tempest olmak üzere üç yeni birim kazanan protoss, hava sahasını bir hayli güçlendirmiş durumda. Mothership gibi yalnızca bir tane üretilebilen Mothership Core, havadan karaya hızlı saldırılar gerçekleştirebiliyor. Time Warp yeteneğiyle yerdeki birimleri yavaşlatan bir alan oluşturabiliyor, Photon Overcharge ile bir Nexus'u savunmanıza yardımcı olabiliyor, Mass Recall ile kendini ve etrafındaki birimleri bir Nexus'a ışınlayabiliyor. Mothership'in kendisi de değişikliğe uğramış. Artık bir Mothership Core geliştirilerek üretilen Mothership, Mass Recall ve Time Warp yeteneklerini korusa da Vortex'i yitiriyor (yani Archon tuvaletlerine elveda diyoruz).
Yeni birimlerden Oracle, hedef alınan mineral sahasına düşmanların erişimini kısıtlayan Entomb gibi tuhaf yeteneklere ve Mothership Core'unkilere sahipti önceden. Yapılan değişiklikler sonrasında zemindeki hafif birimlere ciddi hasar verebilen Pulsar Beam ve ona kısa süreliğine algılama yetisi kazandıran Envision yeteneklerinde karar kılındı. Beta sürecinde menzili bir hayli kısıtlanan bir diğer yeni hava birimi olan Tempest ise düşmanları uzak mesafeden rahatsız etmek için halen çok etkili bir araç.

NE ZAMAN?

StarCraft II: Heart of the Swarm, 12 Mart 2013 Salı günü piyasaya çıkıyor. Tavsiye edilen satış fiyatı kutulu oyun için 39,99€, Collector's Edition içinse 69,99€ . Türkiye fiyatı henüz belli değil, ama 100-120TL arası olacağını tahmin ediyoruz. Oyunun bir eklenti paketi olduğunu ve çalışmak için *StarCraft II: Wings of Liberty* gerektirdiğini de tekrar hatırlatalım.







Blizzard Entertainment Europe Gezisi

Oynadığım ilk gerçek zamanlı strateji oyunu olması sebebiyle *StarCraft*'ın bendeki yeri ayrıdır. Öncesinde burun kıvırdığım bu türe, şu an içinde bulunduğum derginin köklü yazarlarının öve öve bitiremediği bu oyun sayesinde ısınmıştım. On beş yıl ileri sarıyoruz... Elimde pasaportum, içinde daha bir gün öncesinde hazır olan vizem, Fransa yolunu tutmuşum. İlk kez yurtdışına çıktığım için heyecanlıyım ve hayallerimden birini daha gerçekleştirmek üzere olduğum için sevinçli. Ama o insanın içini kıpır kıpır yapan kelebekler bu kez neden orada biliyor musunuz? Çünkü ben Blizzard'ın Avrupa'daki merkezine *StarCraft II* oynamaya gidiyorum!

KAPININ ARDINDAKİ ISITICI <3

İyi haber; sağ salim gittim döndüm çok şükür. Kötü haber; bu maceram yalnızca üç gün sürdü. Sıkıntılı geçen vize alma sürecinden sonra hemen her şey tıkırındaydı. Bu sefer yanıma İsviçre çakısı almamış olmam fayda etmiş olacak ki güvenlik kontrolleri sorunsuz geçti. Uçakta kendime göre belgeseller buldum, Brian Greene'i ve Clyde Tombaugh'u yalnız bırakmadım. Sol kulağımın uçak inişe geçerken başlayan ağrısını, bir hostesin tebessümüyle bastırdım. Derken sürekli "sortie"yi takip ettiğim karlarla kaplı bir Charles de Gaulle havaalanına, ardından da Versailles'daki otelime varmıştım bile.

Paris-Versailles arasında dikkatimi çeken iki şey oldu: 1) Binalar eski olsa da bakımlıydı ve yol boyunca hiçbir yerde inşaat görmedim. 2) Her yer grafiti! Hele ki o yanları boydan boya grafiti kaplı eski tren nefisti... Ertesi sabah Blizzard ofisine giden yolda biraz trafik olunca, otobüsler için ayrılan en sağ şeride o sıkışıklıkta dahi kimsenin geçmemesi üzerinden kendimce bir medeniyet çıkarımı yapmayı da ihmal etmedim.

BLIZZARDY

Ofise varır varmaz girişte gerçek boyutlardaki bronz Kerrigan heykeline bakakaldıktan sonra içeri geçtik ve bir NDA daha imzaladık. Çantalar oyun odasına bırakıldı, poğaçalarla tıkınıldı, sunum için toplantı odasına geçildi. Oyunun açılış sinematiğini Blizzard çalışanlarından sonra dünyada ilk kez izleyenlerden biri olmak güzel bir histi. Video bitti, odadaki "vau-uv" sesleri bitmedi. Chris Sigaty başladı anlatmaya; dinledik, not aldık. Oyunlarımızı oynadık, nefis sandviçlerle tekrar tıkındık, söyleşilerimizi yaptık.

Kimseyi tek başına bir yere salmıyorlardı, tuvalete bile yanımda bir görevliyle gittim valla. Ama işimiz bittikten sonra bizi bir ofis gezisine çıkardılar. Lobi haricinde yasak olduğu için fotoğraf ya da video çekemedim ne yazık ki, ama görmenizi isterdim... Burası Blizzard'ın Avrupa'daki genel merkezi. Oyun geliştiricilerin hepsi (Sinan'ın Mayıs 2011'de gittiği ve Giray'ın içinde çalıştığı üzere) Amerika'da; buradakiler müşteri desteği, Battle.net, PR ve özel etkinlikler gibi diğer her türlü işle uğraşıyor. Tur sırasında teker teker dolaştık odaları. Herkes kendi masasını kendi zevkine göre süslemiş. Her birinde karakter figürleri, Blizzard'ın çalışanlarına kıdemlerine göre verdiği hediyelerden var. Odalar arasına dünya klasiklerinden tutun fantastik edebiyata, masaüstü oyunlarına kadar bilumum şey barındıran kütüphaneler kurmuşlar. Blizzard oyunlarını kapak yapan dergilerin toplandığı yerde bir sürü yabancı derginin arasında Türkiye'den Oyungezer'i ve Level'ı da görmek güzel bir histi doğrusu. Binanın genel tasarımı da kendi deyimleriyle "Blizzardy". Odaları kendi evrenlerine göre isimlendirmiş, kapılarına havalı bir yazı tipiyle çakmışlar. Spor salonu, kafeteryası... Kafeterya demişken, tam ismini ne yazık ki unuttum ama bir Murloc'un adını taşıyordu. İçinde ne ararsanız var, duvarları yine Blizz oyunlarıyla süslenmiş.

LA VACHE QUI RIT

Benimle birlikte "Avrupa ve gelişmekte olan ülkeler"den yaklaşık yirmi kişilik bir grup çağırmıştı Blizzard (hangisine dâhil olduğumuzu tahmin edebilirsiniz). Ben ilk kez katıldığım için biraz yabancılık çekmiş olsam da benzer etkinliklere önceden gidenler birbirini tanıyordu. Tanımayanlarsa başkalarına genellikle kendi ülkelerindeki durumla ilgili sorular soruyordu. Böyle durumlarda insan ister istemez ülkesinin temsilcisi konumuna düşüyor tabii. Türkiye ile ilgili görüşlerim pek parlak olmadığı için gerçek neyse onu söyledim, kusura bakmazsınız artık.

Akşam yemeklerinde Yunanistan'ın ekonomik durumundan tutun idam cezasının etkilerine kadar gayet ciddi konularda konuşuldu. Hatta bir ara durumun farkına varıp oyunlardan ne kadar az söz ettiğimize kendimiz bile şaşırdık, konuyu bir yerden bağlamalıyız diyerek oyunların şiddete yöneltip yöneltmediğini sorguladık. Ama nafile; o konu da kendi kendini Amerika'nın silah politikasına bağladı.

Blizzard çalışanları memnun kalıp kalmadığımızı, neleri daha iyi yapabileceklerini sorup durdu hep. Buradan da yazmış olayım: Hem etkinliğin kendisi, hem de hava koşullarıyla tam da Blizzard'a yakışır bir gezi oldu. Blizzard'dan özellikle Christian ve Pierre'e, davetliler arasındansa goodgame.ru'dan en çok muhabbet ettiğim Mike'a ve gameover.gr'dan dönüş yolculuğunu birlikte yaptığımız Savvas'a teşekkürü borç bilirim. Bir larva olarak geldiğim yazıldığı gibi okunmayanlar ülkesinden zergling olarak ayrıldım. Darısı hydralisk'in başına!




Dünyanın dört bir yanından insan tek bir amaç uğruna toplanmış: Swarm!



Resimdeki sanatçı:
Level 90 Elite Tauren Chieftain

Sam Didier Röportajı

StarCraft II: Heart of the Swarm'un sanat yönetmeni olan sevimli bir ağabeyimiz Sam Didier. Aynı zamanda Blizzard'ın en kıdemli dördüncü insanı.

Oyungezer: Wings of Liberty'den bu yana çok çalışmış olmalısınız. Size göre, ilk oyuna dair pişmanlık duyduğunuz ve Heart of the Swarm'da üstesinden geldiğiniz en önemli şey nedir?

Sam Didier: Bana kalırsa Wings of Liberty'nin tek kişilik senaryosunda oradan oraya atladığınız birçok görev vardı ve bu görevler birbirine sıkı sıkıya bağlanmamıştı. Bir paralı asker olduğunuz için gezegenden gezegene atlamak hikâye kurgusuna uyuyor gibiydi. Heart of the Swarm'da bir yola girdiniz mi görevleri tamamlayana dek o gezegendesiniz. Böylelikle anlatmak istediğimiz öyküyü kafanızı karıştırmadan anlatabiliyoruz. Bence bu olumlu bir gelişme. Öykü aktarımını güçlendirmek karakterlerin de daha odaklanmasını sağlıyor. Kerrigan'ın farklı bölgelere uçup gideceğinden endişe duymuyoruz. Öncelikle bu bölümü bitirecek, ardından bir sonrakine geçecek. Önceki oyun da iyiydi ama bence hikâye kısmında eksik yanları vardı bu sefer bunun üstesinden geldik.

Tek kişilik senaryo kaç saat sürüyor?

Yirmi saat ve üzeri diyebilirim. Evrim görevlerini ve bölümler arası diyalogları da hesaba katarsak yirmi bölüm için yirmi saat, gerisi için de aşağı yukarı bir beş saat daha tutacaktır.

Terran olmak, onlara yakınlık duymak kolay iş. Yeni oyunda zerg olacağımıza göre, kendimizi "kötü" hissedecek miyiz?

Bu güzel bir soru. Kerrigan bir zamanlar insandı, sonra zerg oldu, şimdi görünen o ki yine insan. Dolayısıyla duygusal açıdan kendiyle bir çatışma içinde. Bizim açımızdan bu iyi bir şey, çünkü biz oyuncuların onunla aynı deneyimleri yaşamasına olanak tanıyor. Raynor harika bir adam... Herkes onu seviyor. "O bizden biri!", "Ah, kalbi kırılmış!", "Kerrigan'ı özlüyor!" Tüm bunlara yakınlık duyabiliyoruz, değil mi? Kerrigan'daysa durum farklı. Ama hikâyesini biliyoruz ve aldığı kararlar boyunca onunla birlikte dolaşabiliyoruz. İyi kararlar, kötü kararlar, "Hey, bu neredeyse asil bir davranış" ya da "Amanın, bu çok fena"... Şu protoss gemisinde oynadığınız bölümde gayet acımasızdı hani.

İyi tarafından bakmak gerekirse, zerg'ün insani bir tarafının olması bize Swarm'u daha iyi anlama şansı tanıyor. Bütün zerg senaryosunu bir hydralisk olarak oynadığınızı düşünün: "Öldür! Öldür! Öldür!" Çok sıkıcı olurdu. Kerrigan sayesinde Swarm'un geri kalanını, bir grup çılgın ölüm makinesini nasıl sevebileceğimizi görüyoruz. Onları değiştirmek zorunda değiliz. Böylece insanlar zerg senaryosunu keyifle oynayabilir. Bize "Swarmitude" diyarında eşlik edecek Kerrigan'ımız var... Uydurmuyorum, bu gerçek bir sözcük: "Swarmitude"

Kerrigan'ın karakter gelişimine neredeyse bir RYO kadar bağlı olması da HotS'u WoL'dan ayırmak için verdiğiniz bilinçli bir karar mıydı?

Evet, bunu özellikle yaptık. Wings of Liberty'de Raynor ile sadece birkaç bölümde oynayabili-



yordunuz. Heart of the Swarm'daysa Kerrigan'ın StarCraft evreninde bilinen diğer tüm kahramanlardan ayrı bir yerde olduğunu hissettik. İnsan onun sahip olduğu düşük seviyeli güçten, nasıl desem, evrendeki en üst seviyeli tanrıçaya dönüşmesine tanık olmak istiyor. Raynor'a seviye atlatmak aynı etkiye sahip olmazdı: "Tamam, yeni bir tişörtü var", "Oley, artık on kilo daha fazla ağırlık kaldırabiliyor"... Kerrigan'daysa bu durum şöyle: "Ah, demek ki bir gezegeni zihin gücümle ortadan ikiye yarabiliyormuşum!" Kerrigan'ın evrilebileceği seviye işte böyle bir şey. Aynı Warcraft III'te olduğu gibi. Warcraft III'te bir kahraman olmak güzel histi. Heart of the Swarm'da Kerrigan olmak da öyle. Bir sonraki oyunda protoss için aynı şeyi yapıp yapmayacağımız belli değil, sadece o hissi vermesi gerekiyor. Kerrigan'ın evrim geçirmesi çok destansı, çok "zerg" ve bu da tam olarak bizim bu öyküyle anlatmak istediğimiz şey işte. Kerrigan'ın yükselişi, düşüşü, ve yeniden yükselişi.

Kerrigan haricinde kontrol edebileceğimiz başka kahramanlar da olacak mı?
En çok oynadığınız kahraman Kerrigan. Ama Kerrigan'la oynamayacağınız ya da oynayamayacağınız zamanlar da olacak. O zaman başkalarıyla oynayacaksınız. Bazılarıyla henüz hiç tanışmadınız bile.

Peki ya diğer ırklar? Mesela protoss?
Olabilir de, olmayabilir de... *(Gülüyor)* Wings of Liberty'de yaptığımız gibi, bu oyunda da zerg olarak oynamayacağınız bir bölge var. Ve yine Wings of Liberty'de protoss olarak oynadıklarınız gibi, Heart of the Swarm'da da bazı özel görevler var.

Harika! Öyleyse multiplayer'a geçelim. Beta sırasında oyuncuların sizi çok şaşırttığı bir durum oldu mu?
Bir düşüneyim... *(Düşünüyor)* Yok sanırım. Beta aşamasına girmeden önce zaten çoğu şey yerli yerine oturmuştu. Şimdiye kadarki tek kaybımız Warhound oldu ki şahsen onunla tekrar bir şeyler yapmak istiyorum. Carrier'da olduğu gibi.

Teknoloji ağacının son halinden memnun musunuz?
Evet. Yeni gelen oyuncular için, tek kişilik bölümler olsun ya da çok oyunculu fark etmez, daha önce hiç gerçek zamanlı strateji oynamayanlar hariç, bu türü sevenler için bence iyi bir denge kurduk. Özellikle de tek kişilik kısımda. Yeni bir dünyaya gidiyor, yeni bir birim kazanıyor, onunla oynamasını öğreniyorsunuz. Öğrendikten sonra da size farklı yönlerini geliştirme şansı sunuyoruz: Daha fazla zırh, daha fazla patlama... Baneling'lerden bahsediyorum. Bunların hepsini birden üzerinize yığmak eğlenceli olmazdı. Tek bir haritada elinizin altında oynayabileceğiniz çok fazla oyuncak olunca, hepsinin keyfini çıkaracak vakti bulamıyorsunuz ne yazık ki. Bu bir oyun ve biz de onu en azından eğlenceli bir deneyim kılmak istiyoruz.

Ve tabii ki yanında anlatmak istediğiniz güzel bir öykü var.
Tabii, tabii. "StarCraft bir multiplayer oyundur!", "Hayır, StarCraft bir *single player* oyundur!" İkisi de değil; StarCraft iki ayrı oyundur. İki ayrı hayran kitlesi için iki ayrı oyun geliştiriyoruz aslında.

Sunumda gösterdiğiniz şu yeni replay özelliklerine bayıldım!
Aynen! İnsanların onunla neler yapacağını görmek için sabırsızlanıyorum. Bu tarz şeylerden çok eğlenceli şeyler çıkabiliyor.

...ama boşta kalan oyuncuları niçin yapay zekânın kontrolüne vermediğinizi çözemedim.
Ne yaptığının pek farkında olmuyordu çünkü. Düşünün ki oyunculardan biri çılgın bir strateji deniyor. Yerine yapay zekâyı koyduğunuzda onu çözmesi mümkün değil, muhtemelen bambaşka bir şey yapacak. Yani gerçek bir oyuncunun yerini tutmuyor. Bu çok zor bir iş. Gelecekte ne yaparız bilmiyorum ama şimdilik sizinle oynayacak birilerini bulmanız şart.

Son zamanlarda Steam Box gibi PC'ye daha yakın konsollar sıkça konuşuluyor. Bu gelişmeler sizi de etkiliyor mu? Blizzard oyunlarını bu tarz platformlarda görebilir miyiz?
Üzerinde konuşmuş değiliz ama mümkün. Yeni çıkan dijital tabletler için de aynı şey geçerli. Kendi oyunlarımızı kısmen de olsa bu platformlar üzerinde görmek isterim. Ama henüz resmi olarak duyurulan ya da planlanan bir şey yok. Eğer üzerinde harika bir oyun yapmamıza izin verecek bir platform olursa, yaparız. StarCraft için olmasa da diğer oyunlar için güzel bir fikir olabilir.

Demek ki bir gezegeni zihin gücümle ortadan ikiye yarabiliyormuşum!

Bana ayrılan sürenin sonuna geldiğimiz şu dakikalarda, son olarak okuyucularımıza ne söylemek istersiniz?
Heart of the Swarm ile dünyanın şimdiye dek gördüğü en büyük gerçek zamanlı strateji oyunu serisini devam ettiriyoruz. Wings of Liberty'yi sevenler bu yeni oyuna kesinlikle bayılacak. Eğer bu seri Yüzüklerin Efendisi olsaydı, şimdi oynayacağınız oyun İki Kule olurdu. Unutmayın ki devamında gelecek ve seriyi doruk noktasına ulaştıracak bir oyunumuz daha var. Şu an çok güzel bir zamandayız. Heart of the Swarm'un çıkışını bekliyor ve Legacy of the Void üzerinde çalışmaya başlıyoruz. Eminim ki oyuncular da bu oyunu hem çok sevecek, hem de bitirir bitirmez devamını beklemeye başlayacak.

Son olarak, şunu söylemezsem içimde kalır: For the Swarm!
Sam & Pierre: For the Swaaaarm!



HammerFall'un albüm kapaklarını da Sam'in tasarladığını biliyor muydunuz?

































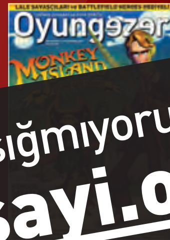


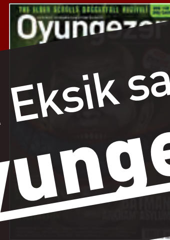














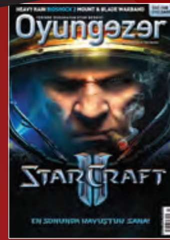


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

DEVIL MAY CRY

Şeytan kesmekle, Dante işlemekle bitmez (sf. 52)

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **85. sayfaya** davet ediyoruz.





BU SENE DE ZOMBİ İSTİLASI OLMADI

ZOR DEMİŞSİNİZ AMA BU İŞKENCE! -POZAN ERTEN

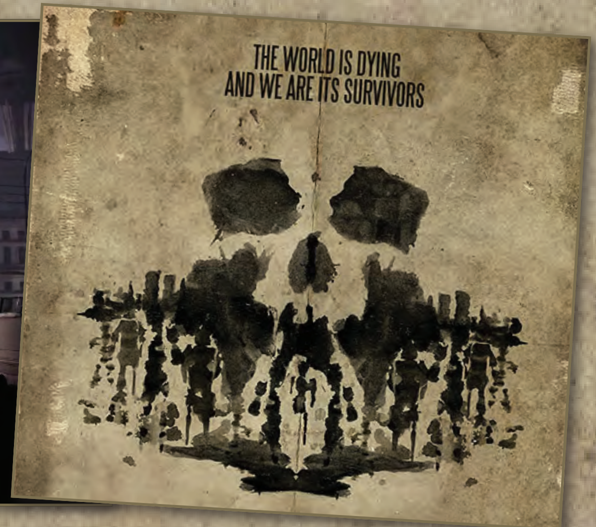
SİZİ BİLMEM AMA BEN kıyamet sonrası senaryolarını oldum olası sevmişimdir. Nükleer savaş, salgın hastalık, Kansas eyaleti büyüklüğündeki meteor, uzaylı işgali, çekirge sürüsü; felaketin kaynağı ne olursa olsun sonrasında hayatta kalanların gerek tek başlarına gerekse bir komün oluşturarak survivor modunda takılması bence yaşanabilecek en büyük dram ve maceralardan biridir. Bilimkurgu edebiyatında ve oyun dünyasında yıllardır ele alınıyor olsa da alt kültürün bir parçası olarak yaşamaya devam eden kıyamet sonrası temalı eserler son yıllarda fazlasıyla popülerleşti. Bu durumun başlıca sebebi hiç şüphesiz sinemayı ve TV dizilerini istila eden zombiler! Pek tabii oyunların eskisinden daha geniş kitlelere hitap etmesi de önemli bir husus. Misal, zamanında tarikat falan zannedilen *Resident Evil* serisi artık bir popüler kültür öğesi haline gelmiş durumda. İlk oyun ile son oyun arasında sunumdan tutun satış rakamlarına ve içeriğe kadar her açıdan akıl almaz bir farklılık var. Velhasıl zombiler hayatımızda iyice yer etmiş durumda ama son hızla klişe noktasına ilerledikleri için eski tadı vermekten gittikçe uzaklaşıyorlar. XBLA'den sonra PC'ye de konuk olan *Deadlight* da işte bu yeni ekolün bir üyesi.

ZOMBİ ZOMBİYE BENZERMİŞ

Randall Wayne, 1986 Seattle'ında "Patient Zero" sonrası hayatta kalmayı başarmış az sayıda insandan biri ve ölenlerin birçoğuysa zombi, oyunun deyişiyle "shadow" olmuş durumda. Ordu, az sayıdaki insanı güvenli bölgeye toplayıp şehrin kalanını karantina almaya hazırlanıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi ortam tamamen kaosa teslim olmuş durumda. İşte bu noktada Randall, ailesini bulup güvenli bölgeye ulaştırmaya karar veriyor ama her zamanki gibi olaylar kahramanın umut ettiğinden farklı gelişiyor ve giderek daha karamsar, daha dramatik bir hal alıyor. Yine de siz senaryodan fazla bir şey beklemeyin derim. Klişe kelimesini ve tanımını sevmeyen biri olarak ben bile *Deadlight*'ın hikâyesini özetleyen daha uygun bir sıfat bulamıyorum. O yüzden siz en iyisi beklenti yatırımınızı atmosfer ve platform öğelerine yapın çünkü umduğunuzu bulacağınız yer burası olacak.

Deadlight, oyundaki görsel dili ve hayatta kalma temasını çok başarılı bir şekilde bütünleştirerek harika bir atmosfer yaratmış durumda. Unreal 3 motorunun gücünü arkasına alan grafikler son derece etkileyici. İki boyutlu oynanış ve arkadaki üç boyutlu dünyanın etkileşimi hem görsel anlamda hem de oynanışa etkisi açısından üst düzeyde. Arka plandaki detay çılgınlığı hemen gözünüze çarpacaktır zaten. Gerçekçi öğelerin solgun ve karanlık renklerle sunumu kıyamet sonrası bir dünyaya çok yakışmış. Shadow ismi verilen zombilerin detaya girilmeden yansıtılması


THIS IS SEATLEEEEE !!




Oyundaki atmosfer sürekli üst düzeyde.



için gölgelere başvurulması da hiç fena fikir değil. Bu tip oyunların sanatsal kaygı taşıması, bence oyunun niteliğini güçlendirmesi açısından oldukça önemli ki *Deadlight* tüm bu görselliği sinematik anlatım, item azlığı, stamina sistemi, kaçma ve korkutmaya dayalı oynanış detaylarıyla birleştiriyor ve *Limbo*'dan sonra gördüğüm en iyi platform oyunu atmosferini sunuyor. Ve bu atmosfer, sizi hızla içine çekiyor, gerçekten hayatta kalmaya çalıştığınız bir deneyime dönüşüyor. Allah ne verdiyse zombilere dalacağınız, her birinin kafasına hatıra olarak bir kurşun bırakıp seviye atlayarak daha iyisini yapabileceğiniz bir oyun değil *Deadlight*. Sizi germek, çaresiz bırakmak ve olabildiğince hızlı hareket etmeye zorlamak gibi acımasız amaçları var.

Randall zıplama, bir yerlere tutunma, tırmanma gibi konularda en az bir Nathan Drake kadar başarılı. Bu hareketlerini gayet seri şekilde yapıp oyunun platform açısından hakkını veriyor. Zombilere ıslık çalıp, dikkatlerini başka tarafa çekerek alternatif kaçış yöntemleri üretmek gibi iyi fikirleri de var oyunun. Ama kahramanımızın alternatif çıkış yolları arayacak kadar zorda kaldığı sahnelere pek de rastlayamıyoruz ki bu açıdan *Deadlight*'ın kendi potansiyeline haksızlık ettiğini söylemek mümkün. İlk seferiniz için bir şey demeyeyim ama oyunu tekrar oynamaya karar verirseniz bir kez bile öleceğinizi sanmıyorum. Maalesef aşılması zor platform öğeleri ya da çözmek için kafa patlatmanız gereken bulmacalar pek yok oyunda. Bulmacalar zaten genelde gideceğiniz yolu bulmak için platform öğelerini kullanmanız üstüne kurulu. Oyunun bu kolaylığı zaman zaman tansiyonun fazlasıyla düşmesine ve dolayısıyla oyunun atmosferinden kopmanıza neden oluyor. Neyse ki böyle anlarda başarılı sinematik anlatım yardımınıza koşup oyuna tekrar tutunmanızı sağlıyor.

Fazlasıyla kısa oyun süresi, karakalem tarzı hareketsiz ara sahnelerin çok da kaliteli olmayışı, zayıf diyalogları ve seslendirmelerin başarısızlığı da *Deadlight*'ın görmezlikten gelemeyeceğimiz diğer eksileri. Belki hikâyedeki sürprizler bu uzunluktaki bir oyun için size yeterli gelebilir ama ben onlardan da fazla tatmin olmadığımı belirteyim.

BEYNİMİ ALABİLİRSİN AMA RUHUMU ASLA

Son yıllarda platform türünün yukarı doğru ivme kazandığı bir gerçek. Bu yükseliş özellikle atmosfere ve bulmaca öğelerine önem veren kaliteli ve çok yönlü bağımsız oyunlar sayesinde gerçekleşti. *Limbo*, *Braid*, *Super Meat Boy* ve *Trine* öne çıkan örnekler. Atmosferi, sinematik anlatımı, grafik yapısı, bir miktar sanatsal kaygısı ve platform öğelerini korku türü ile birleştirmesi açısından birkaç yenilik getiren *Deadlight*'ın da bu yükselişe bir değer katacağı ve bu isimler arasında anılacağı kesin. Üstünde fazla durulmamış karakterleri ve zayıf hikâyesi de gözünüze çok batmayabilir. Nitekim Tequila Works, takibe aldığımız firmalardan biri haline geldi *Deadlight* sayesinde. Özellikle Marduk'tan umudu kestiğimiz bugünlerde tek tesellimiz oldu kendileri.

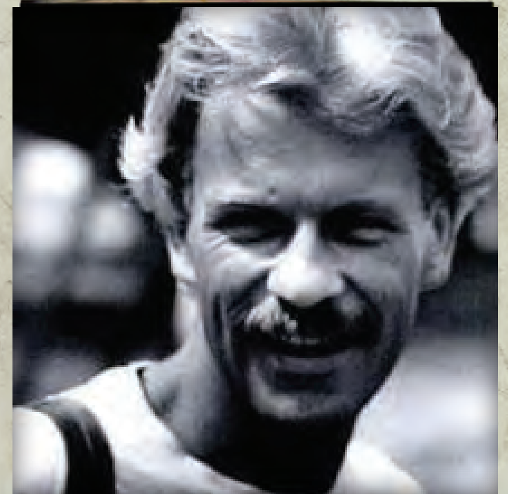

Rambo olmadığınız için bu helikopter sık sık başınıza bela olacak.

→ **Tür:** Platform - Puzzle → **Yapım:** Tequila Works → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 11$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 13+

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Müthiş atmosfer
- ✓ Grafikler
- ✓ Başarılı platform öğeleri
- ✓ "Hayatta kalma" hissini verebilmesi
- ✗ Çok kısa
- ✗ Seslendirmeler
- ✗ Basit hikâye ve karakterler

NEDİR BU PATIENT ZERO?



Salgın hastalıklarda hastalığı yayan ilk canlıya verilen isim olarak geçen bu terim tarihte ilk kez AIDS hastalığını Afrika'dan Amerika'ya taşıyan eşcinsel uçak görevlisi Gaetan Dugas için kullanılmıştır. Kendisi HIV virüsü taşıdığını bildiği halde anlatılanlara göre 2000'in üstünde insanla beraber olmuş ve AIDS'in California üstünden ABD'ye yayılmasına sebebiyet vermiştir. Deadlight'ta da Patient Zero ismi geçiyor olsa da hikâyesinin anlatılmaması büyük bir eksik.

Oddworld: Abe's Oddysee



>

Deadlight



>

Comix Zone



SON KARAR

Grafik	
Hikâye	
Atmosfer	
Eğlence	
İçerik Zenginliği	
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	

Görmezden gelebileceğiniz eksileri ile platform türünün yükselişinde başrol oyuncularından biri olmaya aday bir yapım

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

THE CAVE

HATIRLIYOR MUSUN, O MEZARIN BAŞINDA NASIL DA GÜLMÜŞTÜK... -C. SERPİL ULUTÜRK

BİR OYUNUN YAPIM SÜRECİ BOYUNCA tüm yaratıcılığını konuşturan tasarımcıların, sıra isim vermeye gelince mahalleye market açmış gibi kaygısızlaşması garibime gidiyor. Onca senaryo detayıyla uğraşmışsın, karakterlerini derinleştiren alt hikâyeler kurgulamışsın, oyuncunun gayet güzel düşeceği tuzaklar hazırlamışsın ama oyun piyasaya *Kardeşler Gıda* adıyla çıkıyor. Olmaz. Hayır, ille de alengirli anlamlar bulunsun, çözene kadar bir yerimiz çatlasın demiyorum. Tek istediğim ortaya konan yaratıcılığın izlerini taşıyan, merak uyandıran, bağıra bağıra değil, fısıldar gibi kendine çağıran bir isim. Aynen *The Cave* gibi... Cidden, isminin hakkını bu kadar iyi veren oyun az bulunur, *mağara* kelimesinin içi doldurulurken ancak bu kadar yaratıcı olunur. *The Cave*'le ilgili yakınacağım her şeyden önce bunun için bir teşekkür etmeliyim oyuna.



The Cave, büyük arzular hakkında bir oyun. Ulaşmak için her şeyi feda etmeye hazır olduğumuz türden amaçlarımızı kurcalıyor, en masum olanımızın bile içinde acımasız bir karanlık olduğunu savunuyor. Fakat korkmayın, bunu benim anlattığım gibi bayık bir yoldan değil, son derece eğlenceli bir şekilde yapıyor. Anlattığı hikâyeler, insanda dehşetle karışık bir mutluluk bırakıyor.

Neyden bahsettiğimizi ortaya koymak için önce anahtar kelimeleri aradan çıkaralım: *The Cave,* efsane oyun tasarımcılarından Ron Gilbert'ın *(The Monkey Island, Maniac Mansion)* kaleminden çıkma bir macera oyunu. Yedi ayrı karaktere ve her birinin hikâyesine yer veren, pek çok açıdan da klasik macera oyunu kalıbını orta yerinden çatlatan bir yapım. Doğrusu ben çok daha "normal" bir şeyler bekliyordum *The Cave*'e başladığımda. Oyunun anlatıcısı (ki tüm hikâyenin geçeceği mağaranın ta kendisi oluyor bu sesin sahibi) konuşmaya başladığında, çeşitli komiklikler eşliğinde piksel avlayacağım, ne bulursam inventory'ye atıp eşleştirmeye kasacağım o eski kafa maceralardan birine fazlasıyla hazırdım. Ama oyunun bir sonraki hamlesi karşıma bir sürü karakter dizip "seç üçünü!" olunca oturduğum koltuğu hafifçe yükseltip şöyle bir toparlanma ihtiyacı duydum.

BAY MAĞARA VE KÖTÜ TOHUMLAR

Birbirinden çok farklı amaçları ve geçmişleri olan, ayrıca her biri özel bir yeteneğe sahip yedi karakter... Ustasını geçmeye çalışan Monk, Excalibur'un peşindeki Şövalye, bilim tarihine ismini yazdırmak isteyen Bilimci ("alim" kelimesine modern bir karşılık istiyorum artık, "bilim adamı" değil!), sadece biraz oyun oynamak isteyen İkizler (tek karakter sayılıyorlar oyunda), gelecekteki hesabını bugünden kapatmaya çalışan Zaman Yolcusu, aşık olduğu kadına kavuşma derdindeki Köylü (Hillbilly) ve büyük bir keşif yapma hayali kuran Maceracı. Birer oyun karakteri olarak hepsi makul, hepsi kendi halinde. Ta ki siz seçiminizi yapıp onları mağaraya sokana kadar...



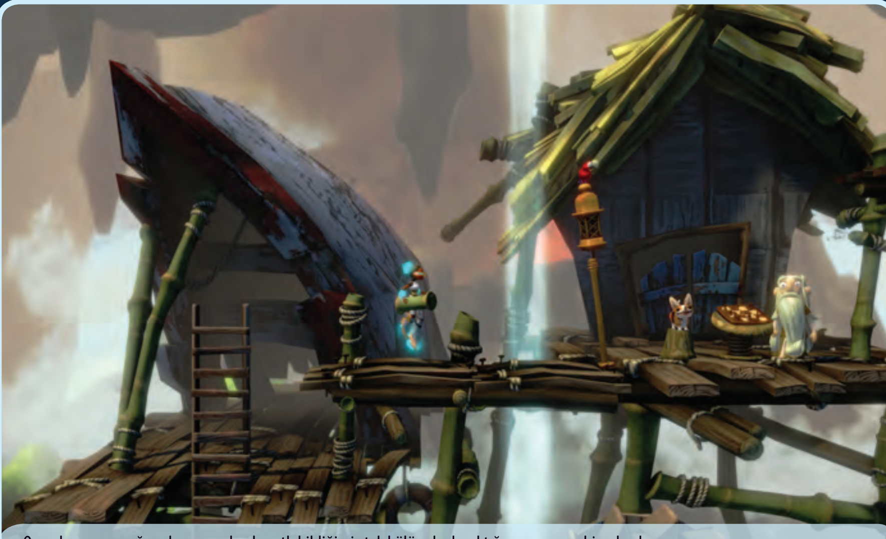
Zaman Yolcusu'yla oynarken gezeceğiniz arkeoloji müzesinde oyunun en komik anlarından birkaçına birden tanık olacaksınız.

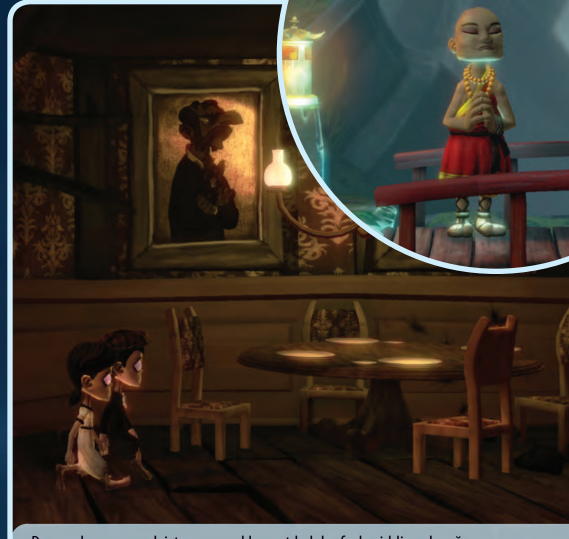


Sosis, ey kudretli sosis! Olmadık kapıları açan, ummadık kafaları yaran sosis!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Mağara konsepti bütünüyle mükemmel işlenmiş
- ✔ Bölüm ve bulmaca tasarımları
- ✔ Görsel olarak çekici
- ✔ Sirkten nükleer başlıklı füzeye kadar her şey var mağarada
- ✔ Seslendirmeler
- ✖ Asıl karakterlerin konuşmuyor olması
- ✖ Bir kısım bug'lar ve mantıksızlıklar
- ✖ Oynanışta sıkıntı var


Oyun boyunca mağaradayız, oradan kurutlabildiğimiz tek bölümde de çıktığımız yer ıssız bir ada oluyor...


Dışarı çıkıp oynamak isteyen çocukları artık daha fazla ciddiye alacağım.

YOLCULAR

HILLBILLY


SCIENTIST


TWINS


Oyundaki bütün karakterleri denemeye mecaliniz yoksa, hangi üçlüyü seçeceğinize karar verirken zorlanabilirsiniz. Bu noktada devreye tüm karakterleri oynadığım için ben giriyorum ve ısrarla İkizler, Köylü ve Bilimci kombosunu yapın diyorum. Bu üçü hazırlanmış özel bölümleri oynarken diğerlerine nazaran çok daha fazla eğlendim. Özel yetenekleri açısından pek parlak olmayabilirler ama hem hikâyeleri hem de bulmacalarıyla oyunu sırtlayan karakterler bunlar. Özellikle İkizler'in evinde geçirdiğim vakit, The Cave'e hayranlık duymamı sağlayacak kadar rahatsız ediciydi.

The Cave, hikâye anlatımı açısından gerçekten müthiş bir oyun. Mağaranın karanlıklarına doğru ilerledikçe karakterlerin de, hikâyenin de kararması şahsen beni fazlasıyla etkiledi. Başta, oyundaki kötü adamın Mağara olduğunu düşünürken karanlık derinleşip gölgeler şekil değiştirdikçe fikrim de değişti. Bazı karakterlerin amaçlarına hizmet ederken ciddi ciddi "Ulan ayıp değil mi, ne halin varsa gör!" diye tavır yaptığım oldu mesela ki bir oyunla etik kavgasına tutuşmak ergen işi olduğu kadar bayıldığım da bir şeydir (hemen bakıyoruz: *Heavy Rain*).

İşin en tatlı tarafı, bu hikâyelerin patır patır önümüze serilmek yerine mağara duvarlarına işlenmiş bazı resimlerin birleşmesiyle ortaya çıkması. Ben *Portal*'daki gibi taşla, tebeşirle çizilmiş titrek resimleri tercih ederdim ama fikir yeterince güzel olduğu için bir milyon renkli kartpostallar şeklinde olmalarına da sesim çıkmadı. Oyunun her bölümünde, seçtiğiniz üç karakterin her biri için birer resim gizlenmiş, hepsini yakalayabilirseniz oyun bittiğinde karakter hikâyeleriniz de tamamlanmış oluyor böylece.

DÜŞÜYORUZ REİS!

Yapımcısı Ron Gibert diye *The Cave*'in türünü kafadan adventure olarak işaretlesek de aslında oynanış açısından platform-bulmaca ağırlıklı bir oyun bu. Yani *Monkey Island*'dan ziyade *Trine*'ın yakınlarında bir yerde duruyor. Ve sıkıntı da burada başlıyor. Çünkü oynanış mekaniği açısından maalesef biraz hantal kalıyor *The Cave*. Oyunda geçmemiz gereken bir maden bölümü var mesela, burası dört kattan oluşan, iplerle, merdivenlerle, birbirini takip eden platformlarla kurulmuş bir alan. Öyle de bir bulmaca kurulmuş ki, içinden çıkmak için o dört kat arasında fıldır fıldır dolanmak gerekiyor. İşimizin adı ne, tabii ki dolanırız, ama işte karakterlerimizin yavaşlığı, gördüğü her merdivene tırmanma merakı, bir yerine iki basamak birden atlayınca ölüvermesi falan bu süreci fazlasıyla sıkıcı hale getiriyor. Daha sıkıcı olansa bunu üçle çarpmak. Zira iki ya da üç karakteri birden yöneterek çözmemiz gereken bulmaca sayısı da hiç az değil. Monk'u al aşağıya götür, Şövalye'yi tut bayırdan indir ki oradan kovayı alsın, sonra Monk'un yanına gitsin derken Yerebatan Sarnıcı'nda yaşlı Alman turist kafilesi gezdiren tur rehberine dönüşüyoruz bir noktada... İnsan ister istemez zıp zıp ilerleyen sackboy'ları özlüyor.

Aynı yerleri tekrar tekrar gidip gelmenin sıkıcılığından yakındıktan hemen sonra kendimle çelişeyim: Ben ikinci oynayışımda daha çok zevk aldım *The Cave*'den. Çünkü en azından kimi nereye göndereceğimi baştan biliyor olmak oyunu biraz hızlandırdı, ortalığı kolaçan etsin diye haritanın bir köşesine gönderdiğim Bilimci'yi, ondan başka kimsenin açamadığı bir kapının şifresini çözsün diye geri getirmenin ıstırabını yaşamadım bir daha.

PAMUK PRENSES VE YEDİ UYURLAR

Gelelim o önemli soruya... Böyle bir oyunu neden ikinci kez oynadım? Öncelikle düzelteyim; iki değil üç. Evet. Çünkü baştan hangi üç karakteri yanınıza aldıysanız sadece onların hikâyesini öğreniyorsunuz. Yani hepsini görmek için üç kez tamamlamanız gerek oyunu. "Aman İkizler'in hikâyesini de öğrenmeyivereyim n'olacak" diyebilirsiniz tabii ki ama bence demeyin (hele İkizler'e hiç demeyin, benden söylemesi). Sadece hikâye de değil, hepsinin kendi özel bölümü var oyunda. Yani sadece bir kez oynarsanız oyundaki dört haritayı pas geçmiş oluyorsunuz ki bence büyük kayıp. Zaten topu topu dört saat falan sürüyor her tur. Bence üşenmeyin oynayın.

Yine de çok ısrar edemiyorum çünkü sözünü ettiğim ekstralar dışında bir şey göremeyeceksiniz sonraki oynayışlarınızda. Bu "şeyler"in başında da muhabbet geliyor. Şu oyunu farklı karakter kombinasyonlarında farklı diyaloglara rastladığımız, tiplerin birbiri hakkında yorumlar yaptığı, iyi ya da kötü birbirleriyle bağ kurdukları bir senaryoyla düşünüyorum da, herhalde tadından yenmezdi. Eğlenceli diyalog yazmak konusunda bu kadar usta bir yapımcının, bizi bundan mahrum bırakması doğrusu kalbimi kırdı. Tamam, yedi karakterin birbiriyle muhabbetini yazmak cidden zor bir iş olsa gerek ama en azından bizimle konuşsalardı ya! Evet, maalesef Mağara dışında hiçbir karakterin ağzından tek kelime duymayacaksınız. Ron Gilbert'ın, Tim Schafer'ın yaptığı oyunda konuşmayan karakter, balık lokantasında kebap yemek gibi bir şey. Gerçi düşününce, kaç saattir yazı yazıyorum ve biraz acıktım, şimdi önüme kebap gelse "e hani bu niye konuşamıyo" demem sanırım...

HERKES KENDİ MAĞARASINDA

Aksayan yanları var *The Cave*'in, doğru. Neden ille de böyle bir misyon üstlenmesi gerekiyor bilmiyorum ama olmasını beklediğimiz kadar komik de değil. Ama bir tema olarak ele aldığı "mağara"nın gerçekten de bir ucundan girip diğerinden çıkan ve metaforlarıyla, öğütleriyle, ironisiyle, grafiklerinden bulmacalarına kadar genel tarzıyla beni kolayca tavlamayı başaran bir oyun. Üç oynayıştan sonra hâlâ tamamlanmamış achievement listem şu an tek avuntum. Oyuna tekrar dönmek istediğimde kendimi ikna etmek için bu bahaneyi kullanmayı düşünüyorum.

Psychonauts > The Cave > Trine



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

"Birini tanımak istiyorsan onunla yola çık" derler, "kendini tanımak içinse bir mağaraya in" diye devam etmeli o laf.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Macera - Platform → **Yapım:** Double Fine Games → **Dağıtım:** Sega - Playstore → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 28TL (Playstore, www.playstore.com) → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** thecavegame.com

INDIE OYUNLAR

YENİ YILI KUTLAYIP KURTLARIMIZI DÖKTÜKTEN SONRA, YÜKSEK MORAL, POZİTİF ENERJİ GİBİ PERK'LERİ TOPLAYIP OFİSE DOLUŞMUŞTUK Kİ O ACI GERÇEKLE KARŞILAŞTIK. İNCELEMEYE DEĞER DOĞRU DÜZGÜN OYUN YOKTU. DAHA DOĞRUSU, HERKES BİLGİSAYARINDA, IPAD'İNDE, XBOX'TA BİR ŞEYLER OYNUYORDU AMA BUNLARIN HEPSİ "KENDİ HALİNDE", "SÜKSE YAPMAMIŞ", "KÜÇÜK", "GARİP" GİBİ SIFATLARLA İNCELEME SAYFALARINDAN KOVULMUŞ, GÖZARDI EDİLMİŞ OYUNLARDI. BUNLARIN HEPSİ INDIE'YDİ VE ASLINDA TAM DA ARADIĞIMIZ ŞEYDİ!

Super Hexagon

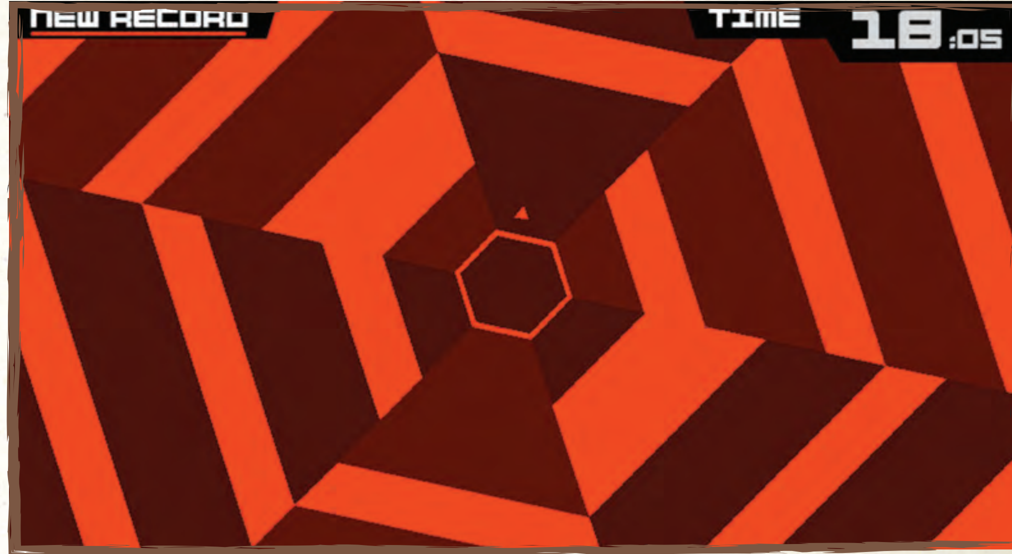
PC | iOS | Android

NOKTA, DOĞRU, ÜÇGEN, KARE, BEŞGEN, ALTIGEN

Terry Cavanagh |  App Store, Google Play, Steam | $ 3$

Birçoğumuzun *VVVVV*'den tanıdığı Terry Cavanagh'ın düzlemsel geometrik şekiller üzerine kurulu, bağımlılık yapıcı yeni oyunu *Super Hexagon*. Oyun mekaniği çok basit: Ekranın ortasında bir altıgen ve etrafında dönebilen küçük bir üçgen var. Bu üçgeni saat yönüne veya aksine doğru hareket ettirerek, üzerinize gelen duvarlardan kaçmaya çalışıyorsunuz.

Super Hexagon her biri ayrı müzik, hız ve örüntüye sahip üç bölüm ve ardından açılan Hyper bölümlerden oluşuyor. Zorluk seviyeleri Hard, Harder ve Hardest diye sıralansa da, bizim dilimizde "Çok zor!", "Oha ama!", "Mümkün değil!" ve bazen daha da kaba tabirlere karşılık geliyor. Bölümler rastgele üretildiği için ezberleme şansınız yok, ama hangi örüntüye ne şekilde tepki vermeniz gerektiğini zamanla öğreniyorsunuz. Yine de emin olun tüm bölümleri tamamlamak için yüzlerce kez tekrar oynamanız gerekecek.



İlk başladığınızda imkânsız gibi görünen bu zorluğa zamanla alışıyor ve tuhaf bir keyif alıyorsunuz *Super Hexagon*'dan. Duvarlar bir yöne, ekran başka bir yöne dönerken sizin de başınızı döndürüyor. Algınızı, odaklanma gücünüzü, tepki sürenizi geliştiriyor. 60 saniyeye bir ömür sığdırabileceğinizi öğretiyor. "Kendini önce zor bölümlere alıştırıp ardından kolay olanlara geçince her şeyin sanki yavaş çekimde ilerlemesi" gibi taktikler üretmenize yol açıyor.

Belki hırstan, belki de sırf o chiptune müzikleri duymak için tekrar tekrar başına oturacaksınız oyunun; nihayetinde gözlerinizden gökkuşakları saçacaksınız ve beyniniz buharlaşıp uçacak. Geriye sadece eğlencenin ve zorluğun en saf halini barındıran bu geometrik tasarım harikası kalacak: *Super Hexagon*. **-Eren**

Eğlence	★★★★☆	9,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?:
Sabrını zorlamak isteyenler: Oynayın, içiniz (720 derece) açılsın.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sine Mora

DENİZDE KUM, SINE MORA'DA KURŞUN!

Grasshopper Manufacture / Digital Reality

Steam

$ 10$

PC | PS3 | 360 | VİTA



Mobil ortamlarda elimizi çarpsak shoot em up'a çarpıyoruz ama aynı durum PC ve konsollar için geçerli değil, sadece birkaç bağımsız firma o cesareti gösteriyor. Sine Mora da mahallenin bu son delikanlılarından biri işte. Hem de öyle tırt olanlarından değil; görsel ve işitsel olarak da büyük işler yapıyor Sine Mora. Öyle ki, sanki yeni bir *Unreal* oyunu çıkmış da siz de meğer uçak bölümlerini yandan oynuyormuşsunuz... gibi... Ses, müzik dediysem de öyle dubstep demedim; bizzat Akira Yamaoka bestesi bunlar ve evet, hepsi müthiş! Grasshopper Manufacture diyeyim, siz anlayın...

Sine Mora hakkında iki şey bilmeniz gerekiyor. İlki; oyun Macarca. Macarca çünkü Digital Reality oyunun ana dilini bozmak istemiş. Sadece İngilizce altyazı desteği vererek konuyu anlamamızı sağlıyor ki emin olun bu da ilginç bir tecrübe. Anlamadığınız ama ilginç bir şekilde dinlemeye özen gösterdiğiniz bir sürece dahil oluyorsunuz oyun boyunca. İkincisiyse; oyun zor arkadaşlar! Yani en kolayda oynamıyorsanız, hatta biraz cesaret gösterip üst seviyelere çıkmışsanız, kusura bakmayın bir tutam saçınızı beyazlatacaksınız. Bu bir şikayet mi, kesinlikle hayır. Dengeli zorluk bu türün en kutsal yemeğidir ve yememek ayıptır. İşte bu bilinçle Sine Mora'nın başına oturursanız sizden mutlusu yok.

Oyunun tek falsosu kısa olması ama geçirdiğiniz saatlerin kalitesi, bunu da görmezden gelmenizi sağlayacak. Geçen yılın curcunası içinde Sine Mora'yı gözden kaçırmış olabilirsiniz, ama artık öğrendiniz, lütfen siz de ufak kaplarda arkadaşlarınıza oyunu gift'leyin, onlar da aç kalıp kurumasınlar. **-Volkan**

Eğlence	★★★★☆	8,5
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?: Gittiniz, büyük paralar ödeyerek sinirlerinizi aldırdınız, sonra 90'ların tüm shoot em up'larını oynadınız, üç parmak değiştirdiniz. Evet, şimdi Sine Mora oynamayı hak ettiniz!

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



The Basement Collection

EDMUND MCMILLEN'IN BEYİN KIVRIMLARI

Eğer siz de Newgrounds'a saatlerini kaptıranlardansanız Edmund McMillen imzası taşıyan Meat Boy, Coil, Triachnid, Aether, Time Fcuk, Spewer ve Grey Matter gibi oyunları en azından duymuşsunuzdur. İşte The Basement Collection, tüm bu oyunları alıyor ve mükemmel bir sunum dahilinde bolca ekstra içerikle birlikte servis ediyor bizlere. Eğer oyunların bazılarını bitirirseniz, menüdeki kilitli beş adet içeriği daha açabiliyorsunuz (her kilitli içeriğin üstünde "Şunu bitirin ki, açılsın" yazıyor zaten). Bu kilitli içerikler hakkında oyun bize ser verip sır vermediğinden ben de susuyorum; merak edenler için bir Wikipedia'lık işi var zaten.

Ha, bu arada tüm bu güzel içeriklerden başınızı kaldırabildiğiniz anda Steam klasörünün içine de bir göz atın. Belki yolunu kaybetmiş bir iki oyun daha bulursunuz, kim bilir (burada da şirin mi şirin oyuncuklar varmış :).

"Madem içeriğin çoğu Newgrounds'ta var, ben niye buna para veriyormuşum?" derseniz, "Oyun sadece 3,99$ ve yukarıda saydığım tüm içerikleri, soundtrack'leriyle birlikte derli toplu bir şekilde sunuyor da ondan" derim. Emin olun, tüm bu özellikleriyle verdiğiniz paraya sonuna kadar değer. **-Mert**





Edmund McMillen, Tyler Glaiel | Steam | 3,99$ | PC

Eğlence	★★★★☆	8,5
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★★★	

Kimler Oynasın?: Edmund McMillen'ın ruh ikiziniz olduğuna mı inanıyorsunuz? Ya da belki sadece deli gibi eğlenmek istiyorsunuz? Ya da hiçbiri mi? Yine de edinin.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PID

DURAĞI KAÇIRMAK HER ZAMAN KÖTÜ BİR ŞEY OLMAYABİLİR

İlk videosunu izlediğimden beri beklediğim bir oyundu *Pid*. Bağımsız oyunların, sanatsal kaygının ve özellikle bulmaca platform türünün hastası bir insan olarak fena halde heyecanlamıştım. Evine giderken serviste uyuya kalan ve her nasılsa gözlerini başka bir gezegende açan ufaklığımız Kurt'ün eve dönüş hikâyesini oynadığımız *Pid*, yapımcı Might and Delight'ın da ilk oyunu. Ve kendine has tarzı, yaratıcı fikirleriyle kesinlikle harika bir başlangıç.

Oyunun geçtiği garip gezegen, ilginç karakterlerle ve zorlayıcı bölüm tasarımlarıyla yüklenmiş. Bu engelleri aşmak için gezegene geldikten sonra elde ettiği ışın gücünü kullanan kahramanımız kâh bedava olan beynine, kâh reflekslerine güvenmek durumunda. Yani elimize bakıyor kerata. Peki nedir bu ışın zımbırtısı? Nereye atarsanız, oraya doğru yerçekiminin kısa süreliğine yok olmasını sağlıyor. Bu özelliği hem bölümde ilerlemek için, hem de karşınıza çıkan düşmanları uçurmak ya da bir yerlerden düşürmek için kullanabilirsiniz. Ama en çok boss döverken hoşunuza gidecek.



Pid'in sürekli değişen ve eklenen yeni elementlerle sizi farklı düşünmeye yönlendiren bölüm tasarımları, ışın kullanımının kendini tekrar eden yapısını kırmayı başarıyor ama durumu bütünüyle kurtaramıyor. Zira oyunun hantal bir yapısı var ve bu durum zamanla insanı sıkıyor. Hantal derken hikâyeden bahsetmiyorum, oyun tarz olarak biraz yavaş. Hani bir hız ayarı koysalarmış, olurmuş. Üstüne bir de oyunun zorluğu nedeniyle sık sık ölmeniz eklenince kolay vazgeçebilirsiniz ama benim önerim sabredip alışmanız. Stilize grafikleri, arkasındaki yaratıcı fikri, karakterleri ve müzikleriyle tam bir bağımsız *Pid*. Hatta 2012'nin en iyilerinden biri! **-Pozan**

Might and Delight | Steam, PSN, XBLA | 9,99$ | PC | PS3 | 360

Eğlence	★★★☆☆	8,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: Toplu taşıma araçlarında uyuyakalıp durağını kaçıran herkes.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DUSTFORCE

TEMİZLİK, ZOR ZANAAT...

İşte 2012 yılı içinde *Dark Souls*'tan sonra, cümlenin sözlük ve mecazi anlamıyla en çok "ölüp ölüp dirildiğim" oyununu kendime ve sizlere hatırlatmak üzere karşınızdayım sevgili oyungezerler. Soğuk, kasvetli bir kış gecesi "Basit, sevimli bir oyun oynayayım, biraz kafamı rahatlatayım" naifliği içinde başladığım indie oyun *Dustforce*'un gerçek yüzünü görmem uzun sürmedi. Henüz eğitim bölümünün ikinci, üçüncü hamlesindeydim ki zorlayıcı ve bağımlılık yaratıcı bir maceraya başladığımı fark ederek mutlulukla karışık bir şaşkınlık yaşadım.

Hepi topu 6 – 7 tuş kullanarak yönettiğimiz temizlik işçisine etraftaki tozu, kiri temizletiyor, ara sıra da birtakım yaratıkları süpürgemizle kombolar oluşturarak pataklayarak ilerlemeye çalışıyoruz bölümler boyunca. Hoplayıp zıplayarak geçişler yaptığımız ana menüsü, hızlı ve gergin temposunu yumuşatan rahatlatıcı müzikleri, "basit" ve "kolay" sıfatlarının çok farklı – zıt anlamlara geldiğini hatırlatması ve sevimli görünen bir oyunun kaskatı zorluğundan dolayı her oyuncuya göre olmadığını göstermesiyle 2012 oyun anılarım arasında kendine önemli bir yer edindi Dustforce. Sayfanın köşesinde az toz kalmış bu arada, zıplayıp alıversem mi? He? **- Noyan**

Eğlence	★★★★★	8,5
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: İçinde sakladığı temizlik hastasını özgür bırakmak isteyen tüm platform canavarları.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hitbox Team | Steam | 10$ | PC | Mac | Linux

Yapımcı | Nereden Alınır? | Fiyat

ACE OF SPADES

PC

LEMMY DE KÜREĞİ İYİ SALLARDI

Jagex | Steam | 9,99$

Ace of Spades'i Steam'e çıkmadan önce ne görmüşlüğüm vardı, ne duymuşluğum ama ilk gördüğüm andaki heyecanımı eminim tüm piksel sevdalısı geek'ler yaşamıştır. Oyunun kafadan tavlayabildiği *Minecraft* kitlesinin bir parçası olmasanız bile *Ace of Spades*'in tek fotoğrafı sizi oyunun içine çekebilir. Hele hele retro oyunlara meraklı olan ve FPS de seven biriyseniz, hiç şansınız yok.

Tek cümleyle özet geçeyim; *Minecraft* dünyasında *Battlefield 3* savaşları döndürdüğünüzü düşünün. Düşünemediyseniz okumaya devam edin. *Ace of Spades* şimdilik dört tane olan sınıfı (Komando, Nişancı, Roketçi, Madenci -*evet oyun Türkçe!*) ve her sınıfa ait farklı silah ve yapım/yıkım teknikleriyle, dengeli ve eğlenceli bir oyun. Yerin altından tünel kazmak da, roket ile uçup düşmanın ortasına düşmek de, ben keskin nişancıyımdır deyip metreler öteden sniper ile düşman avlamak da bu kare kare dünyada mümkün.



Klasik deathmatch modundan zombi istilasına kadar geniş çerçevede çatışmalar yaşayabileceğiniz oyundaki güzelliklerden bir tanesi de kendi cephenizi yaratma şansınızın olması. Yani isterseniz elinize kazmayı küreği alıyor, başlıyorsunuz yıllanmış inşaat ustalarına taş çıkartmaya. Fakat taş çıkarırken dikkat edin de düşman oyuncular sizi gafil avlamasın… Oyun bunca güzelliğe sahip olsa da eksiklikleri de yok değil. Öncelikle böyle yapıma açık bir oyunda serbest bir harita oluşturma modunun olmaması büyük eksik. Bunun yanında oyunun sunucularına bağlanma sürecinin işkenceden hallice olması ve oyun içindeki sıkışma durumları da cabası.

Umuyorum bu şahane fikir ve sevimli grafikler kısa zamanda sorunlarını aşar, bize de güzelinden oynamak düşer. Tamamlanmış hali çığır açabilir. Dediydi dersiniz! **-Berkan**

Eğlence	★★★★☆
Yaratıcılık	★★★★☆
Sunum	★★★☆☆

6,0

Kimler Oynasın?: Legolarını özleyenler ve Minecraft severler

Ne Kadar Oynanır?: 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Lone Survivor

Kapatın beni, ben deli değilim!

Silent Hill ne kadar bozdu değil mi? Bayağı bozdu hem de. Daha bozmaz diyorduk, ama iyice bozdu. Tam toparlar artık dediğimizde, üstüne tüy dikti.

Neyse ki *Silent Hill* ruhunu çok iyi özümsemiş insanlar var. Mesela Jesper Byrne. Ve neyse ki Jason gibi adamlar, *Lone Survivor* gibi oyunlar yapıyorlar. Hem de tek başlarına. Müziklerinden atmosferine, yaratıklarından göğüs fenerine, radyosundan eciş bücüş (ama iki boyutlu) yaratıklarına kadar *Silent Hill* kokuyor *Lone Survivor*. Normalde 'vay çakaaal' diye niteleyeceğimiz bu hali, son altı yıldır adam gibi bir *Silent Hill* göremediğimiz için 'helal olsun be!' nidalarına dönüşüyor.

Hastalığı yüzünden hafızası hızla silinen bir adamı yönetiyoruz. *Silent Hill: The Room*'dan fazlasıyla tanıdık olan oyun, hemen hemen aynı temayı işliyor. Karakterimizin evinin dışındaki dünya tam bir cehennem: Apartmanın koridorlarında şekilsiz yaratıklar dolaşmakta, arada bir karşılaştığı insanlar oldukça garip davranmakta ve bu sırada karakterimizin akıl ve vücut sağlığı giderek bozulmaktadır. Gördüğü bu şeyler iyice dejenere olmuş halüsinasyonlar mı, yoksa gerçek mi? O öldürdüğü bir yaratık mı, yoksa onu durdurmaya çalışan masum bir komşu mu?



Oyunda ilerlerken toplayacağınız çeşit çeşit hap var. Bunlar sağlık, dayanıklılık kazandırmak gibi bilindik etkilerin yanında, sizinle konuşup kafanızı karıştırmak gibi şaşırtıcı işler de yapabiliyor. Apartmanda ilerleyip farklı dairelerin kapılarını açtıkça karşınıza çıkan manzaralar akıl sağlığınızı zorladıkça, veya genel olarak yorgunluktan sık sık dairenize dönüp uyumak isteyeceksiniz. Ama bunu yaptığınızda, hafızanızın birazını daha kaybetme tehlikeniz olacak.



Lone Survivor, çok basit grafiklerle ve iki boyutlu düzlemde bile çok katmanlı bir oyun yapılabileceğinin somut örneği. Bu nedenle korku macera oyunlarını sevenlere gönül rahatlığıyla diyebilirim ki: Ne duruyorsun? **-Sinan**

Superflat | Steam | 10$

PC | PS3 | PSV

Eğlence	★★★★☆
Yaratıcılık	★★★★☆
Sunum	★★★★☆

8,0

Kimler Oynasın?: Bir gün hiç tanımadığı bir kapa, sırf sana benziyor diye 'Merhaba' diyenler

Ne Kadar Oynanır?: 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tales From Space Mutant Blobs Attack

GRUMPY CAT'TEN HALLİCE...

Bu diyarı terk etmeden önce bir uzaylı istilası görmek istiyorum. Ama ya uzaylıların beceriksizliğinden ya da var olmadıklarından (düşünmek bile istemiyorum) bu dileğim henüz gerçekleşmiş değil. Olası bir istilada ilk fırsatta dünyayı satıp uzaylıların tarafına geçeceğimi de belirtmek isterim. O yüzden uzaylıları kontrol ettiğimiz tüm oyunlar ilgi alanıma giriyor. Tales from Space de bu tür oyunlar arasında öne çıkan bağımsızlardan biri.

2 cm'lik boyuyla dünyayı ele geçirmeye ve üzerinde deneyler yapan dünyalılardan öç almaya çalışan rahatsız ve oldukça asabi bir uzaylıyı yönettiğimiz oyun önceleri PS Vita'da boy göstermişti. PC'ye gelmesi de çok geç olmadı. Bu ufak tefek ve de güdük arkadaş nasıl olacak da Dünya'yı ele geçirecek diye sorarsanız, size kendisinin önüne geleni kendine katarak büyüyen ve durdurulamayan bir manyak olduğunu söylemem yeterli olacaktır. Kaçtığı laboratuvarda ufak tefek şeyleri yiyip arkadaşlarını kurtaran blob ilerleyen zamanlarda insanları ve ardından tankları yiyecek konuma geliyor. 24 bölüm boyunca hopluyor, zıplıyor, uçuyor, her yerden geçiyor ve amacına ulaşmaya çalışıyor.

Tales from Space'i diğer bulmaca-platformlardan farklı kılan ise karikatürize yapısı. B-movie tarzını absürt animasyonlarla birleştiren bir anlatıma sahip oyun. Bunu hem ara videolarda hem de oynarken fazlasıyla görüyorsunuz. Her karesinde ayrı bir komedi var. Bitirmeden bırakamayacağınız, güldüren, güldürürken de yine güldüren, birkaç saatinizi harcayacağınız yılın en eğlenceli bağımsızlarından. **-Pozan**



Drinkbox Studios
Steam, PSN
7.99$
PC, Vita

Eğlence	★★★★★	7,5
Yaratıcılık	★★★☆☆	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: İstila günü geldiğinde hiç düşünmeden Dünya'yı satacak olanlar.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

FEZ

KRALA FES YAKIŞIR MI?

Polytron
Xbox Live Arcade
10$

"Eğer bu oyunun yapımını bitiremezsem kendimi öldürürüm" diyordu yaratıcısı Phil Fish... İsmini ilk kez 2007'de duyduğumuz *Fez*'in oyuncuyla buluşmak için beş yıl beklemesinin ardında büyük bir azim hikâyesi var. Oyun bu beş yılda beş kez baştan yapıldı ve maddi anlamda defalarca dibi gördü. Ama Phil her şeye rağmen şirketi Polytron'u korumayı Gomaz'i bizlerle buluşturmayı başardı.

2B bakış açısından 3B bir dünyada 360 derece mekanı çevirerek detaylı keşifler yapabileceğiniz pek oyun oynamamışsınızdır. Özellikle böylesi bir görsel tat sunanını hiç oynamamışsınızdır! *Fez* geçen yıl pek satmadı, hiç rekor kırmadı, ama pek çok gönlü kazanmayı bildi. Daha oyunun başında "Gerçeklik algıdır ve algı özneldir" mesajıyla Fez, şuraya yazabileceğimiz her şeyi anlamsız kılacak kadar isabetli bir cümle verecek elinize, o yüzden çok da uzatmadan kendi naif mesajmızı verelim: Algı özneldir ama güzel bir oyun da hangi taraftan bakarsan bak güzeldir. Fez de öyle. - **Volkan**

Eğlence	★★★★☆	9,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: İçindeki çocuk hâlâ hayatta mı? O zaman o fes giyilecek dostum!

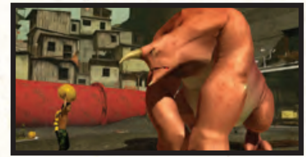
Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

360

PAPO & YO

ÇOCUK OLMANIN ZOR YANI





Bir oğul için babasını kaybetmekten de acı olan, o babadan her an şiddet görebileceği korkusuyla yaşamaktır. Bu korkuyla daima yaşamak zorunda kalan çocuk, kendi fantezi dünyasına kaçar doğal olarak. Korkudan girip üstüne kilitlediği karanlık dolapta, hayal gücünden ibaret o dünyaya ışıklı bir geçit açar.

Papo & Yo geçen yılın en çok hakkı yenilen oyunlarından birisi. Ele aldığı konu aslında çok karanlık. Babasının alkol alışkanlığını bir canavar olarak tasvir eden yapımcı, hayali bir Brezilya şehrinin arka sokaklarını muhteşem bir oyun alanına dönüştürmüş. Bir çocuğun uçsuz bucaksız hayal gücüyle oynuyorsunuz: En sevdiğiniz oyuncağınız sizi oradan oraya uçurabilen robotlar oluyor. Yerdeki kutuları kaldırıp taşıyarak koca binaları yerinden oynatıyorsunuz. Duvarlara çizilmiş esrarengiz şekilleri tutup çekerek gerçeğe dönüştürüyorsunuz.

Yapımcının grafik yetenekleri sınırlı olduğu için mi, yoksa bilinçli bir tercihle mi yaptığını bilemiyorum ama oyunun grafikleri hem karanlık hem de biraz basit. Ancak hem oyunun işlediği konuyu ele alış biçimi hem de platform özellikleri çok iyi işlenmiş ki işlenmemiş bile olsa daima güçlü karakteri yönettiğiniz oyunlardan bıkmış olmanız lazım diye düşünüyorum. Bu kez de acı verici bir baba oğul ilişkisini, tahmin edemeyeceğiniz kadar tatlı bir oyunda yaşayın. **-Sinan**



Eğlence	★★★★☆	8,5
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?: AMERICA HELL YEAH formatındaki oyunlardan sıkılmış olanlar.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Minority Media
PSN
15$
PS3

Yapımcı · Nereden Alınır? · Fiyat

They Bleed Pixels

Spooky Squid Games Inc.

Steam

9.99 $

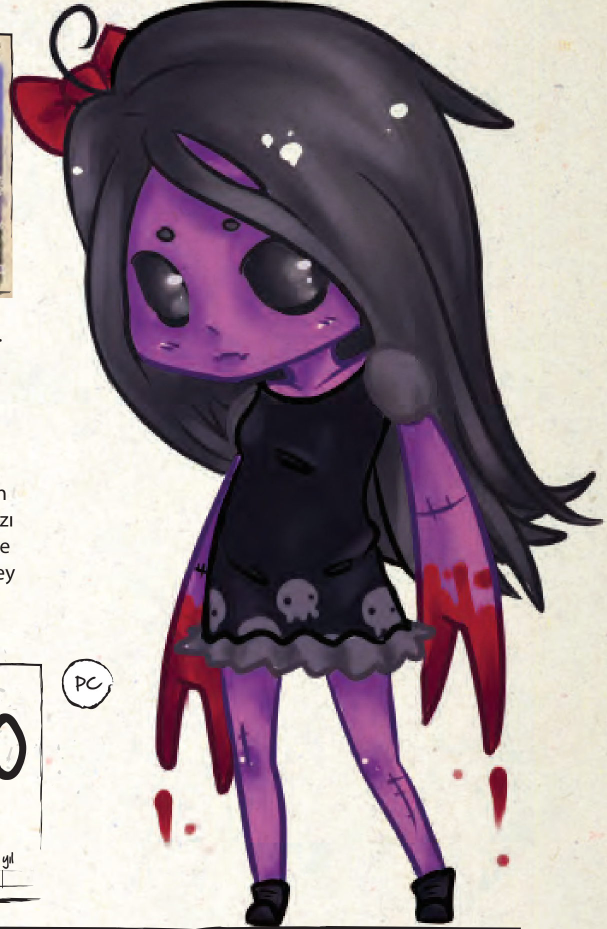
KORKU BİR HİSTİR, BİR GRAFİK ÖĞESİ DEĞİL



Deli gibi oynadığım ilk oyun *Giana Sisters*'dı. *Yıl* 1989 idi ve o günden sonra da platform oyunları, peşimi bırakmayan ve en severek oynadığım tür olarak kaldı. Bizim zamanında "İlerlemeli" dediğimiz bu tür, 90'ların sonunda ve 2000'lerin başında "gerileme" dönemine girse bile en azından atari salonlarında peşimizi bırakmadı ve daha sonra özellikle zamanın Commodore ve Amiga hayranı, şimdinin bağımsız yapımcılarının elinde son birkaç yıl içerisinde yeniden doğdu. Ne kadar farkındasınız bilmem ama şu an da altın dönemini yaşıyor. Bu dosyadan da fark ettiğiniz üzere ailenizin ilerlemeli oyun manyağı ben, 2012 yılında da yemeden içmeden bu türdeki bağımsız oyunların hemen hemen hepsini oynaydım. Ayrıca sizlere Giana Sisters oynarkenki heyecanımla bu oyunlardan bahsedebildiğim için Oyungezer'e ne kadar teşekkür etsem azdır.

They Bleed Pixels 8-bit görsel yapısı ile kan dolu bir oynanışı bize sunarak farklı bir noktada yer almaya çalışmış. Yapımcılarının birer Lovecraft hayranı olduğu oyun, kabuslarında kaybolan bir hanım kızımızın bıçağa dönüşen elleriyle hoplayıp zıplarken yaptığı kombo dolu katliamları konu alıyor diyebiliriz. Kolayca öğrenilen ve tek tuşa dayalı kombo sisteminin sunduğu çeşitlilik bölüm tasarımlarını da kullanıp katliam yapabildiğiniz zamanlarda epey keyif veriyor. Ama onun dışında fazla bir çeşitlilik söz konusu değil. Yeterli enerjiyi toplayabildiğiniz zaman dilediğiniz yerde checkpoint alabiliyorsunuz ve bu gayet işinize yarıyor. Oyun çok hızlı ve sürekli ölmeniz oldukça doğal bir durum.

8-bit müzikleri, gore ve korku öğelerine yer vermesi ve hızlı oynanışı ilk başlarda hoş görünse de bir yerden sonra kendini tekrar eden kombolar ve benzer bölüm tasarımları canınızı sıkmaya başlıyor. Bir göz atılabilir ama retro ve kan hastası değilseniz sizin için çok özel bir şey ifade etmeyecektir oyun. **-Pozan**



Eğlence	★★★☆☆
Yaratıcılık	★★★★☆
Sunum	★★★☆☆

7,0

PC

Kimler Oynasın?:
Phantasmagoria keşke platform oyunu olsaydı diyenler.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MIASMATA

YAŞAMAYI HAK EDİYOR MUSUN?

Survival horror oyunları... Türkçesi, hayatta kalma ve korku konulu oyunlar. Düşününce, gerçek anlamda hayatta kalma oyunu oynadık mı sorusuna 'evet' cevabı vermek zorlaşıyor. Pardon ama düz bir çizgide ilerleyip yolumuza itinayla yerleştirilmiş cephaneleri toplayarak, saksılarda yetişen ve esrarengiz şekilde hep bizim yürüdüğümüz yollarda yetişen iyileştirici, güçlendirici bitkilerle beslenerek, en kritik anda kucağımıza düşen bazukayı kullanarak oynamak, 'hayatta kalma' konseptiyle neresinden bağdaşıyor? Gerçekten bir hayatta kalma oyunu mu istiyorsunuz? O zaman *Miasmata* oynayacaksınız. Nokta.

Siz esrarengiz bir adaya düşen, ateşli bir vebanın pençesinde kıvranan bir biyologsunuz. Bu adaya nasıl geldiğinizi bilmeden, gözünüzü bir kumsalda açıyorsunuz. Elinizde bir pusula, kol saati ve bir defter haricinde hiçbir şey yok. Güçsüzsünüz, ateşiniz var... Nereye gideceğinizi, ne yapacağınızı bilmiyorsunuz, hava da kararmaya başlıyor... Sonra o kulübeyi görüyorsunuz. Başka insanlar! Hem de meslektaşlarınız bu adaya gelmişler daha önce, vebanın ilacını bulmalarına ramak kalmışken hepsi esrarengiz bir şekilde ortadan kalkana dek bayağı ilerleme kaydetmişler. Onların başladığı işi bitirmek ise size kalıyor. Tabii önce ateşten ölmezseniz... Veya ayağınız kayıp göle düşmezseniz... Veya susuz kalıp ölmezseniz... Veya gecenin zifiri karanlığında ormanda bulduğunuz bir çadırda korkunç bir yaratık gırtlağınızı parçalamazsa...

Miasmata zor bir oyun. Hayatta kalmak değil sadece, oyunu sevmek de zor. Silahınız yok. Etrafta bulduğunuz bitkileri tek tek inceleyip vebanın ilacını bulmak için gıdım gıdım yol kat edeceksiniz. Ve içinde olduğunuz devasa adada yol bulmak için gerçek harita okuma yöntemlerini, yani üçgenleme metodunu kullanmanız gerek. Öyle her daim nerede olduğunuzu gösteren yeşil oklar, sizi bir sonraki göreve götüren altın rengi ünlemler yok *Miasmata*'da. Bazı günler (oyunda gece gündüz döngüsü var) aynı yerde daireler çizip başladığınız çadırı hava kararmadan bulabildiğiniz için şükredeceksiniz.

Teknik olarak çok eksikleri var oyunun, dört çekirdekli bilgisayarımda bile zaman zaman takıldığı oldu. Ancak hayatınızda buna benzer bir oyun oynamadınız... Bunu hâlâ söyleyebileceğiniz pek oyun çıkmıyor, o yüzden en azından bir bakın. Beğenmeseniz de hayatta kalmanın gerçekte ne kadar zor olduğu hakkında fikriniz olur. **-Sinan**

Eğlence	★★★☆☆
Yaratıcılık	★★★★★
Sunum	★★★☆☆

7,0

Kimler Oynasın?:
Hiç bilmediği bir yabani ortamda hayatta kalıp kalamayacağını merak edenler ve çok ama çok sabırlı olanlar.

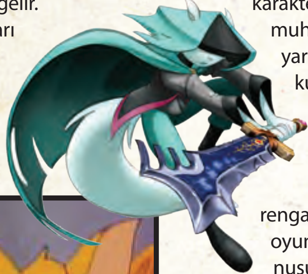
Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

IonFX | Steam, GoG | 15$ | PC

Dust: An Elysian Tail

TEK KİŞİLİK DEV KADRO

İki boyutlu side-scrolling tarzı oyunlarda açık dünya çok da alışık olduğumuz bir durum değil. Hele ki bir de gayet detaylı RYO öğeleri eklendiyse ve hack'n slash tarzı harala gürele bir eğlence varsa işin içinde, böylesi kırk yılda bir gelir. *Dust: An Elysian Tail* bütün bunları son derece dengeli bir şekilde birleştiren ve sıkı durun sadece bir kişi tarafından hazırlanan bir bağımsız yapım. Dean Dodrill isimli yetenek abidesi arkadaşı bu oyun için gidip elinden, alnından, bir yerlerinden öpmek istiyorum.





Oyunda geçmişini hatırlamayan Dust isimli karakterimiz, kılıcımız Ahrah ve kılıcın muhafızı sevimlilik abidesi Fidget'ın da yardımını alarak Falana isimli mekânı kurtarmaya ve bir yandan da geçmişini hatırlamaya çalışıyor. Konu çok ilginç gelmemiş olabilir ama karakterlere ısındıkça bunun bir önemi kalmıyor. Tamamen el çizimi rengarenk animasyonlarla hazırlanan oyunun görüntü kalitesi ve akıcılığı konusunda söyleyebileceğim tek şey "amanın!" olabilir. Yani 90'ların çizgi filmlerini sevip de bu oyundan keyif almamak imkânsız diyebilirim. Bağımsız oyunlar arasında bugüne kadar karşılaştığım en güzel, akıcı ve göze hoş gelen grafikler muhtemelen bu oyundakilerdi.

Ana hikâye, yan hikâyeler, açık dünya, bulmacalar, karakterler, büyüler, eşyalar derken ortalama bir RYO'dan alacağınız zevki bu 2D platform oyunundan da aynen alıyorsunuz. Çok kısa sürmediğini de belirtmekte fayda var. Ayrıca bir devam oyununun da eli kulağında. Xbox'ınız varsa bir koşu gidip alın oynayın, pişman olmayacaksınız. **-Pozan**

 Humble Hearts  Xbox Live Arcade  15$  360

Eğlence	★★★★☆	8,5
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: Hem hikâye, hem karakter, hem hack'n slash, hem platform hem de çikolata olsun diyenler.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Resonance

SALINIM SALGINI

Bundan yaklaşık iki yıl önce, yine bir indie macera oyunu olan *Gemini Rue* ortalığı kasıp kavurmuş ve biz bilimkurgu-macera severleri kelimenin tam anlamıyla ihya etmişti. Oyunu bitirdiğimde "bir daha böylesi bir oyun için kim bilir kaç yıl bekleriz" diye düşünmüştüm, ama tahmin ettiğim kadar uzun sürmedi bu bekleyiş. Yine eski tarz grafikler, yine harika bir bilimkurgu hikâyesi ve yeni oyun mekanikleri: Karşınızda *Resonance*.

Parçacık fizikçisi Dr. Javier Morales yeni bir enerji kaynağı keşfetmiştir. Öyle ki ikiye bölünen bir molekülün parçalarını birbirinden uzak tuttukça aralarındaki çekim enerjisi sürekli olarak artmakta, parçalar bir araya geldiğinde ise ortaya çıkan enerji yapıcı olduğu kadar yıkıcı sonuçlara da yol açabilmektedir. 'Resonance' ismindeki bu keşif işte bu yüzden Morales'in feci biçimde ikilemde kalmasına neden olur. Oyuna Dr. Morales'in araştırma asistanı Ed ile başlıyor ve hemen ardından üç yeni karakterle tanışıyoruz. Bunlar Dr. Morales'in yeğeni, doktor Anna, yaşlı polis dedektifi Bennet ve blog yazarı gazeteci Ray. Başlarda tek tek oynadığımız bu dört yabancı şehir çapındaki elektrik kesintisinin ardından bir araya geliyor ve grup halinde Dr. Morales'in araştırmalarını dünyayı mahvedecek güçlerin eline geçmeden önce bulmaya çalışıyorlar.

Oyunun sunduğu kısa ve uzun dönem hafıza mekaniği nefis. Önemli diyaloglar ve olaylar uzun dönem hafızanızda tutulurken gördüğünüz eşyaları, yaptığınız konuşmaları falan kısa süreli hafıza 'envanterinize' alabiliyor ve bunları diğer kişilerle olan diyaloglarınızda kullanabiliyorsunuz. Oyunda başarılı olmak için hangi eşyaları kısa dönem hafızanıza alıp bunlar hakkında kimlere soru soracağınıza karar vermeniz gerekiyor.

Resonance muhteşem bir hikâyeye sahip ve hikâyedeki sürprizler ağzınızı açık bırakacak cinste. Eğer bilimkurgu temalı macera oyunlarına açsanız karnınızı tıka basa doyuracak, lezzeti damağınızda kalacak bu oyunu sakın ama sakın kaçırmayın. **-Eser**



Eğlence	★★★★★	9,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: Big Bang Theory' izleyen, bilimkurgu ve macera türünün ölümsüzlüğüne inananlar.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

 XII Games

 www.wadjeteyegames.com

 9,99$  PC

 Yapımcı  Nereden Alınır?  Fiyat

Home

BU NEYDİ ŞİMDİ?

Home'a oyun demek için birkaç şahit gerekebilir. Tanımadığı bir evde, bir cesedin yanıbaşında uyanır kahramanımız... Yerde yatan ölü kimdir? İçinde bulunduğu ev kimindir? Cinayet mahallinden geriye doğru yürüyerek bu gizemi çözmeye çalışır. Ama bunu başaramaz, çünkü *Home*'un bu gizemi oyuncusuna açıklamak gibi bir tasası yoktur.

Karakterimiz oyunda ilerledikçe yeni ipuçlarıyla karşılaşır. Bu kritik anlarda oyuncu çok basit seçimler yapar. Hesapta bir macera oyunu olan *Home*'da gerçek anlamda bir bulmaca yoktur. Toplamda bitirmeniz 1 saat kadar süren hikâyesindeki esas bulmaca, oyunun hikâyesinin ne olduğunu bulabilmektir. Size verilen ipuçları bazı noktaları aydınlatsa da, çok önemli hikâye parçalarını hiç anlatmaz. Bu da oyunda aslında ne olup bittiğini sizin hayal gücünüzün belirlemesine yol açar.

Yapımcı bu belirsizliğin üstüne oynamayı



tercih etmiş. Hatta bunu bir adım da öteye taşımış: Oyunu bitirdikten sonra homehorror.com\whathappened adresine girip, olup bitenlerden ne anladığınızı diğer oyuncularla paylaşabilir ve tabii onların hikâyeden ne anladıklarına dair yorumlarını okuyabilirsiniz.

Lakin bana soracak olursanız hikâyenin bu şekilde bir blogda anlatılmasını gerektirecek kadar derin bir gizemi yok. Oyun korku macera türünde olsa da, oynadığım 1 saat boyunca herhangi bir noktada korktuğum olmadı. Bu da *Home*'un minimalist yaklaşımından ziyade, bir tasarım zaafiyetinden kaynaklanıyor.

Yine de *Home* sudan ucuz fiyatı ve oyuncusunun hayal gücüne gösterdiği saygı sebebiyle oynanmayı hak ediyor. Sadece eve giden yolda büyük bir gizemi sırtlanacağınızı beklemeyin yeter. **-Sinan**

Eğlence	★★☆☆☆	6,0
Yaratıcılık	★★★☆☆	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?: "David Lynch anlaşılabilir bir oyun yapsa nasıl olur?" sorusunun cevabını merak edenler

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Benjamin Rivers | Steam | 3$ | PC

New Star Games | Steam | 15$



New Star Soccer 5

MİNİK FUTBOLCUNUN BÜYÜK YAŞAMI

Bana hep özgürlük ve eğlenceyi çağrıştırmış olan iki ayrı kavramı, "indie" ve "futbol"u bir araya getiren sevimli bir oyun NSS5. Oyunumuzun bedava ve ücretli olmak üzere iki sürümü var, para ödemek istemeyenler günde üç maçla sınırlı, 15 dolar (Steam) ödeyenler ise istedikleri kadar maç yaptırabiliyorlar minik sanal futbolcularına. Oyun koluyla kontrolleri klavye-fareye göre daha rahat olan NSS5'te Türkçe desteğinin bulunması da süper bir özellik. *PES2012* ve *FIFA Street*'ten sıkıldığım bir dönemde oynadığım NSS5, sade arayüzü, basit kontrolleri, mütevazı grafikleriyle (maçları kuşbakışı görüyoruz) beni uzun bir süre oyalamayı başarmıştı. Futbolcunuzu yaratarak takımı, mevkiini, yeteneklerini belirledikten sonra kariyer basamaklarını tırmanırken taraftar buluşmalarından takım arkadaşlarıyla yemek yemeye, çapkınlığa, aktif dinlenmeye kadar birçok etkinlik arasından seçim yapabileceğiniz, transfer taksidi, prim ve bonus ödülleriyle çeşitli aksesuar, içecek hatta spor otomobil alarak yavaş ama emin bir şekilde gelişeceğiniz bir "futbolcu kariyeri simülasyonu". Mis gibi oyun!

Eğlence	★★★★☆	8,2
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: Futbolcunun özel yaşamındaki tercihlerinin sonucunu ve o golün nasıl olup da kaçtığını merak eden spor ve oyunseverler.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

SPELUNKY

ESKİ TOPRAK EĞLENCE

Bilmiyorum her yılın başında yapımcılar gizli toplantılar yapıp yılın trendlerini mi kararlaştırıyor ama her yılın belli bir teması oluyor sanki. Mesela 2012 zor oyunların yılıydı. Yılı tutturamayıp önceden çıkmış zor oyunların bile 2012'de yeniden gündeme gelmesinin başka açıklaması olamaz! Neyse, konuyu kendi tezimize yontmak yerine, bir 2008 yapımı olan *Spelunky*'nin de 2012'de XBLA üzerinden yeniden yayınlandığını, bizim de bu vesileyle oyuna geri döndüğümüzü belirteyim. PC'de de bu kadar zor muydu bu oyun bilmiyorum ama son ziyareti epey hırpalayıcı oldu.



Piksel piksel bir Indiana Jones olduğumuz Spelunky'yi, eski günlerin *Mario* ve *Bomberman*'inin bir karışımı gibi düşünebilirsiniz. Oyunda bulduğunuz her objeyi kullanabiliyorsunuz ki obje derken bir iki piksellik şeyleri kastediyorum. Bütünüyle retro yapısı sebebiyle eski kafa oyuncuları tavlayan *Spelunky*, online co-op ve deathmatch modları ile alternatif eğlenceler de sunuyor. Bir de boyundan beklenmeyecek şekilde, her oynayışınızda rastgele üretilmiş bölüm tasarımlarıyla değişebiliyor! Hah bu arada, hatırlatmadan geçmeyelim, oyunun PC versiyonu ücretsiz ve resmi sitesinden indirebilir.
–Berkan



Eğlence	★★★★☆	7,0
Yaratıcılık	★★★☆☆	
Sunum	★★★★☆	

Kimler Oynasın?: Rüyasında atari okşayanlar

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Mossmouth | XXX | PC (Ücretsiz-Web sitesinden), XBLA (1200 MP)

PC | 360

LITTLE INFERNO

PC Mac Wii U

Tomorrow Corporation | Steam | $ 10$

ÇITIR ÇITIR ÇITIR..

Küçük bir yangın, küçücük. O kadar ufak ki, 10 metreden baktığınızda göremiyorsunuz. Ama orada ve yanıyorlar. Etrafımızda ve her yerde yanıyorlar. Biz de yakıyoruz ama göz ardı ediyoruz mütemadiyen. 'NE YANGINI?' diye soruyor olabilirsiniz. Tabii ki hiç bitmek bilmeyen tüketim hırsımızdan bahsediyorum, başka ne olacağıdı ya? Para kazanmak için sağlığımızı, sağlığımızı geri kazanmak için paramızı yakıyoruz, elimizde kalıyor sıfır. Hiç ihtiyacımız olmayan eşyaları alabilmek için aylarımızı yakıyoruz. Kariyer dediğimiz zifiri çukurda daha da derine inmek için başkalarının yaşamlarını ucundan tutuşturuyoruz. İnsani yanımızı yakıyoruz.



Saçma sapan metaforlardan sıyrılıp *World of Goo*'nun yapımcısının son oyunundan bahsetmek istiyorum artık. *Little Inferno* sadece oyun değil, aynı zamanda da bir oyuncak. Hatta çocukken en sevdiğiniz oyuncakları 'acaba şunu ucundan yaksam mı?' diye düşündüyseniz, o zamandan beridir hayal ettiğiniz oyuncak. Çünkü sahip olduğunuz her şeyi bir şömineye tıkıp yakmanın nasıl bir his olduğunu, hiçbir eşyanıza zarar vermeden görebileceğiniz yegane ortamı sağlıyor size.

Oyunun güzel de bir hikâyesi var: Dünya kesintisiz bir kar yağışı altında giderek soğumaktadır. Bu durumla savaşmak için 'bilim insanlarının' bulduğu tek yol, elinize geçirdiğiniz her şeyi yakıp ortamı ısıtmak. Siz bir şeyleri yaktıkça ortaya saçılan paralarla, kataloglardan daha farklı eşyalar sipariş edip onları da yakıyorsunuz. Tahta oyuncaklarla başlayıp kiremitlere, kedinizin resmine, Ay'dan nükleer bombaya kadar değişen eşyaları sipariş edip, çıtır çıtır yakıyorsunuz.

Tabii ki iş bununla kalsa oyun çok sıkıcı olurdu. Aldığınız her eşyanın yanarken farklı davranışlar sergilemesi oynanışı acayip renklendiriyor. Az önce bahsettiğim Ay, yanmadan önce etraftaki alevleri ve nesneleri kendisine çekiyor. Nükleer bomba öyle bir patlıyor ki, şöminedeki her şey bir anda küle dönüşüyor. İşin çekici kısmı ise, sadece ismi verilen eşya kombolarını tahmin edip denemek ve bulmak. Bunların üstüne bugüne dek bir oyunda gördüğünüz en iyi alev ve kül fiziklerinin de eklenmesiyle, başında saatlerinizi anlamsızca geçirmenize, çıtır çıtır yanan şömineye bakarken sizi bulan eşinizin 'galiba kafayı yedi, ekran korumayı seyrediyor' diyerek yavaşça odadan geri çıkmasına sebep oluyor *Little Inferno*. Herkese kesinlikle tavsiye ediyorum. **-Sinan**

Eğlence	★★★★☆	8,5
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?: 'Bazı insanlar sadece dünyanın yandığını görmek isterler' cümlesinde bahsedilen bazılarınız.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Superbrothers
Sword & Sworcery Ep

Capybara ,Superbrothers ,Jim Guthrie | Steam - AppStore | $ 3.99$ - 8,99 TL

SANAT KARDEŞ İÇİNDİR

"Garip oyunlar" diye bir tür olduğuna geçtiğimiz yıllar içinde yeterince ikna olmadıysanız, burası son durak. *SuperBrothers*'tan sonra neden böyle bir tür icat etmek zorunda kaldığımızı anlayacak ve "Bugüne kadar neredeydiniz bre" diye bağırarak üstümüze yürüyeceksiniz! (Abartmayın...)

Görsel estetik zevkleri "odun" kıvamında bir insan olsam da şu konuda tüm oyun severlerle aynı fikirde olabiliriz diye düşünüyorum; dijital sanat diye bir şey varsa bu ancak *SuperBrothers*'ın sözlük karşılığı olabilir! Bu oyun için ille de bir açıklama yapmak gerekirse (ki burada olduğumuza göre gerekiyor) işitsel öğelerle konuya vurgu yapılan bir macera oyunu diyebiliriz. Fakat gerek mekanikleri gerekse de hikâye anlatımı olarak hiçbir türe aitmiş hissiyatı vermiyor. Bilinmeyen bir zamanda piksellerine kadar sayabildiğimiz Scythian ile çıktığımız macerada bize ilk olarak oduncu Logfella ve köpeği Dogfella eşlik ediyor (isimlere gel). Birtakım dörtlükler eşliğinde yapmamız gerekenleri anlamaya çalışırken bir anda kendimizi atmosferin içinde buluyoruz.

"Bu ne ya grafiklere bak, ıy!" demeyin, milyon dolarlık yapımlarda ürpermeyen tüylerinizi bu oyunda dimdik bulacağınıza ben bizzat kefilim. Oyun hem PC için hem de tüm iOS cihazları için yayınlandı ve ben size hepsini tavsiye ediyorum!

Her güzel şey gibi *SuperBrothers* da hızla tükenerek tadını damağımızda bırakıyor. Gerçi oyunun ismindeki *EP*'den de (tam bir albüm olmayan, 3-4 şarkılık kayıtlar için kullanılan müzik terimi) muhtemelen tahmin etmişsinizdir çabuk biteceğini. İnsanların oyunlardan beklentilerini iyice sınırlayıp güvenli bölgeye çekildiği şu yıllarda, eğer kendinize hiç alışılmadık, yeri geldiğinde tüylerinizi ürperten, yeri geldiğinde hayran bırakan bir oyun arıyorsanız *SuperBrothers*'a bir şans vermeniz gerek. **–Berkan**



Eğlence	★★★★☆	9,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★★	

Kimler Oynasın?: Ürperecek tüyü bol olanlar

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yapımcı | Nereden Alınır? | Fiyat

Thirty Flights Of Loving

HADİ, HOP, OTURMAYA MI GELDİK!

Bu oyuna iyi bakın... Gördüğünüz şeye ilk başta pek bir anlam veremezseniz şaşırmayın. Bu yazıyı okumaya ayırdığınız süre içinde bitirebileceğiniz bir oyunla karşılaşmak üzeresiniz. Sadece 15 dakikada büyük bir soygunu, ölüm döşeğindeki bir dostu kurtarmak için gösterilen çabayı, yasak bir aşk macerasını ve polislerle yaşanan amansız bir kovalamacayı yaşatacak size *Thirty Flights of Loving*. Bu arada bazı portakal kabukları göreceksiniz, onları da atlamayın.



Siz bakmayın böyle David Lynch filmi gibi anlattığıma. *TFOL* çok basit bir oyun, anlattığı hikâye de gayet anlaşılır. O kadar kısa zamanda o kadar net bir şekilde anlatıyor ki derdini, tekrar tekrar oynayıp kaçırdığınız ufak detayları yakalamaktan büyük bir keyif alıyorsunuz. Ama işte, her bünyeye göre olmadığından herkese tavsiye etmem mümkün değil. Ancak çok deneysel bir oyuna şöyle bir bakmak isterseniz ve 'aaa ne ara bitti bu?' demekten rahatsız olmayacaksınız, buyurun gelin, su çok güzel. -Sinan

 Blendo Games  Steam  5$ 

Eğlence	★★★★☆	8,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?:
Önemli olan oyunun uzunluğu değil, işlevidir diyenler.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MC PIXEL

20 SANİYELİK MARATON

Mikolaj "SOS" Kaminski

Steam, IOS, Google Play

2.99 $ IOS,
4.99 $ Steam
3.14 $ Google Play

PC

Bağımsız oyunlar arasında her zaman garip olmalarıyla övünenler vardır. Her sene bunlardan biri de bu türün bayrak sallayanı olur. MacGyver parodisi de diyebileceğimiz *Mc Pixel* de benim için bu senenin en farklı, garip ve manasız bir şekilde eğlenceli ama çok kısa bir macera oyunu olarak kayıtlara geçmiş durumda. Mikolaj "SOS" Kaminski tarafından bir başına geliştirilen bu ilginç oyun tek karelik piksel tarlası bölümlerde, etraftaki az sayıda öğeyi en matrak şekilde kullanarak 20 saniye içinde bombayı imha edip günü kurtardığınız bir oynanış sunuyor.



Oyun iOS ve Android'den sonra PC'ye de geldi ama benim önerim *Mc Pixel*'i tablet vb. bir aletle, dokunmatik ekran yardımı ile oynamanız. Zaten her bölümü 2-3 dokunuşla geçiyorsunuz. Oyunun keyfi bu platformlarda daha çok çıkıyor. Bölümler popüler kültür öğeleriyle dalga geçen, edep sınırlarını zorlayan, zırvalığın doruklarında dolaşan bir ton malzemeyle dolu. Çoğu zaman siz daha ne yapacağınızı anlamadan bomba için konulan 20 saniye bitiyor ama sorun değil, oyun devam ediyor. Daha sonra geri dönüp o bölümü tekrar oynuyorsunuz. Bu şekilde bitirmeniz gereken 4 ana bölüm 6 da alt bölüm var. Bir oturuşta oyunu bitirmemek için hiçbir neden yok. Kısa süre de olsa size oldukça sıra dışı bir oyun deneyimi ve gülmeniz için birçok neden veriyor *Mc Pixel*. iOS ya da Andorid tabanlı telefonunuzda her türden manyak oyun biriktirmeyi seviyorsanız, ömrü kısa olsa da *Mc Pixel* bu koleksiyonun kıymetli parçalarından biri olacaktır. **-Pozan**

Eğlence	★★★★★	8,0
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?:
Çengelli iğne ile dünyayı kurtarmanın mümkün olduğunu bilenler.

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



The Cat Lady

KOMİK KEDİ VİDEOSU!

18 yaşından küçük müsünüz? Şiddetten, kan revan ortamlardan, uzuv parçaları görmekten rahatsız olur musunuz? Seks içeriğinden veya küfürlü konuşmalardan? İntihar ve ölüm gibi konularda hassas mısınız? Bu sorulardan birine bile cevabınız evetse kesinlikle uzak durmanız gereken bir oyun *The Cat Lady*. Aksi halde son zamanların en etkileyici korku-macera oyunlarından biriyle tanışmaya hazır olun.

Oyunun ana karakteri yaşamdan zerre keyif almayan, arkadaşı olmayan, orta yaşlı, yalnız hemşire Susan Ashworth. Kendisi ciddi anlamda depresif ve içine kapanık. Yaşadığı yerdeki sokak kedilerini besliyor, onlarda huzur buluyor ve bu yüzden ona Cat Lady ismini takmışlar. *(E ama bu benim?-Serp.)* İşte böyle karanlık bir ortamda başlıyor oyunumuz.





Yedi bölümden oluşan hikâyeye Susan'ın başarısız intihar girişimiyle başlıyor; ölüm ve yaşam arasında gidip geliyor, bazen gerçeklikten tamamen kopuyoruz. Bazen başımıza korkunç şeyler geliyor ama bunların hatıralarımızda mı, gerçekte de mi olduğunu tam olarak anlayamıyoruz. Bazen feci biçimde ölüyor, dehşet verici işkence, yamyamlık, parçalanma sahneleriyle karşılaşıyoruz. Hikâye boyunca çok ilginç karakterlerle tanışıyor, birinci sınıf seslendirmeler eşliğinde kendimizi Susan'ın ruh haline bürünmüş halde buluyoruz. Sonu hakkında pek bir şey söylemek istemiyorum ama oyunu bitirdiğinizde Susan ile ne denli bütünleşmiş olduğunuz kafanıza dank ediveriyor. Buyurun, siz de karanlığa doğru bir adım atın. **-Eser**

Eğlence	★★★★☆	9,0
Yaratıcılık	★★★★★	
Sunum	★★★★★	

Kimler Oynasın?: Depresif, kedilerden başka arkadaşı olmayanlar oynamasın

Ne Kadar Oynanır?: 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Harvester Games | www.thecatlady.co.uk | 12$ | PC

Garshasp: Temple Of The Dragon

PERS USÜLÜ EJDERHA

Hepimizin bildiği gibi 2012 yılı oyun dünyasına iki şeyi bol miktarda ve cömertçe sundu: Indie oyunlar ve ejderhalar. Eylül ayında piyasaya çıkan *Garshasp: Temple of the Dragon* bu ikisini birden veren, ama hiç de iddialı olmayan bir yapım. Öykü, serinin ilk oyunu olan *Garshasp: The Monster Slayer*'dan önceki bir dönemde geçiyor ve Pers mitolojisinde yer alan masallara, efsanelere yaslıyor anlattıklarını.



Basit bir oynanışı, içgüdüsel – akıcı bir dövüş sistemi, zengin kombo repertuarı var *Garshasp*'ın. Birkaç sözcükle tanımlamam gerekse "*God of War*'un Pers mitolojisine özenmiş, hafif amatör sürümü" derdim bu oyun için (demiş bulundum hatta). Basit ve kısa öyküsü iyi bir seslendirmeyle sunulmuş olsa, eğlenceli dövüş sistemi ve platform öğeleri doğru düzgün kamera açılarıyla desteklense geçtiğimiz yılın en başarılı bağımsız yapımları arasına adını rahatlıkla yazdırabilirdi. Şimdilik, elimizdeki bug'lı ve teknik açıdan sorunlu halini sadece vakti olan ve biraz değişik bir öykü arayan aksiyon sever kitleye tavsiye edebiliyorum ne yazık ki. Bu yıl içinde daha güçlü, gösterişli bir *Garshasp* karşımıza çıkabilir belki diye umarak dosyamızın bana ayrılan sayfasını kapatıyorum, "indie" günler hepinize… **-Noyan**

Dead Mage Studio | Steam | 5$ | PC

Eğlence	★★★☆☆	7,0
Yaratıcılık	★★★★☆	
Sunum	★★★☆☆	

Kimler Oynasın?: Ejderha nefesini seven mitoloji meraklısı aksiyon insanları.

Ne Kadar Oynanır?: 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yapımcı | Nereden Alınır? | Fiyat



Indie Game the Movie

Indie Game the Movie, BlinkWorks firmasının yapımcılığını üstlendiği bir başyapıt! Eminim özellikle çoğunlukla basit eğlenceye dayanan ama ana akım oyunlarla kıyaslandığında yaratıcılık olarak tavan yapan bağımsız yapımcı türündeki oyunları seven herkes bu oyunların nasıl yapıldığını da merak etmiştir. Bu güzel belgeselvari film, sadece teknik kısmı anlatmakla kalmıyor, üstüne bir de bu zorlu süreçte en fazla iki-üç kişiden oluşan ve "bizlerden biri" olan bağımsız yapımcıların hayatını da mercek altına alıyor. Oyun geliştirmeye meraklı ya da en azından ah keşke bu sektörde çalışsam diye iç geçirmiş herkes izlemeli, süper!





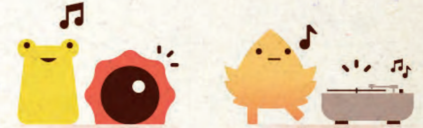


Bunlar da var!

"Yahu ben bunların hepsini oynadım, bitti!" diyenler... Size öncelikle bir "yok artık!" çekiyoruz ve gözünüzün doyacağını umarak bu dosyada yer vermek isteyip de sığdıramadığımız ve zaten çoktan oynadığınızı düşündüğümüz için yer vermediğimiz diğer bağımsız yapımları bir liste halinde şuracığa bırakıyoruz. Siz boş kaldıkça bozdurup bozdurup harcarsınız:

Natural Selection 2 **(PC)**
Dear Esther **(PC)**
Waking Mars **(PC, iOS)**
Quantum Conundrum **(PC, PS3, 360)**
FTL: Faster Than Light **(PC, Mac)**
Mark of the Ninja **(PC, 360)**
Torchlight 2 **(PC)**
Chivalry: Medieval Warfare **(PC)**
Journey **(PS3)**
Hotline Miami **(PC)**
Retro City Rampage **(PC, PS3, 360, Wii)**
The Unfinished Swan **(PS3)**
Closure **(PC, PS3)**
Legend of Grimrock **(PC, iOS)**
Botanicula **(PC, iPad)**

SOUND SHAPES



BU DIP TIS'LARIN BİR ANLAMI OLMALI!

Çok çok kötü bir müzik oyunu hatırlamıyorum. Müziğin girdiği her eserde yaratıcılığın olması garanti olduğu için müziğin ana tema olduğu her türlü yapıma da gözümüz kapalı güvenebiliriz gibi geliyor bana. Hatta dünyayı kasıp kavurmuş *Guitar Hero* gibi bir örnek varken bu konuyu tartışmak bile yersizlik sayılabilir, affedin. Sadede gelirsek, müzik oyunları her zaman şahanedir ve yaratıcılıkları ile diğer oyunlara ilham verirler. İşte bu şahane "iyi" müzik oyunlarından biri de *Sound Shapes*! Bir müzik aşığı olarak, o minicik ana karakterde kendimi buldum! *Super Meat Boy* oynanışıyla aynı mekaniklere sahip bir platform oyunu olsa da *Sound Shapes*'i özel kılan bir yanı var; ekranda gördüğünüz tüm o oyun bileşenleri o an duyduğunuz müziğin ahengine göre şekilleniyor! Örneğin bir taş yerinden fırlıyor ve ilerlemenizi engelliyorsa, bir dahaki denemenizde rehberiniz müzik olsun, taşın fırlama sıklığını müziğin ritmiyle saptayabilirsiniz!

Belki ustalaştıkça ritimlere bağlı kalmadan ilerleyişe hakim olabilseniz de özellikle oyuna yeni yeni ısınırken, bir bölümü müziği kapatıp da geçmeye çalışarak kendi kendinizi sınayabilirsiniz. Bir de unutmadan, oyundaki level editörü ile kendi müziğinizi, yani kendi bölüm tasarımınızı yapmanız da mümkün! Her şeyi bir kenara koyacak olursak Sound Shapes müziğe hayran olanın da olmayanın da denemesi gereken güzel bir platform oyunu. Tek sorun bu güzel oyundan PC kullanıcılarının mahrum olması, eh konsolcuların da bir takım ayrıcalıkları olmalı tabii. (Dayak maillerinizi özenle bekliyorum) **–Berkan**



Santa Monica Studio | PSN | 14,99$ | PC

Eğlence	★★★★☆
Yaratıcılık	★★★★★
Sunum	★★★★★

9,0

Kimler Oynasın?: "La" notası olmak isteyen Ankaralılar

Ne Kadar Oynanır?: 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



ŞEYTANSAM GÜNAHIM NE? -VOLKAN TURAN



Dante kadar ağabeyi Vergil de değişimden nasibi almış. O şapkayı ve kibar tavırları çok sevdiğimiz söylenemez.

SEVİYOR MUYUM YOKSA SADECE ALIŞKANLIK MI? Hayatınızda fazlasıyla yer açtığınız şeyleri alt alta yazıp bu sorunun cevabını yanlarına samimice yazın. Sonuçta "sevdiğim için" ağır basıyorsa, tebrikler siz iyi bir hayat yaşıyorsunuz. Ama hayır "alışkanlıktan" ise, üzgünüm; günün birinde mutlaka bu konuda bir kırılma noktası yaşayacaksınız. Kimisi bu kırılma noktasında karşısındakine patlasa da kimisi paçaları sıvamak için erken olduğunu düşünüp sessizliğini koruyacaktır. Şimdi size *Devil May Cry* nedir, Dante kimdir anlatmayacağım ama hem oyunu hem de ana karakterini ne kadar sevdiğimizi hatırlatacağım. Belki de ne kadar *alıştığımızı*?

Bildiğiniz gibi bu gözler dört *Devil May Cry* (*DMC*) oyunu gördü. İlkine hayran kalmıştık ama sonra beğeni ibremiz giderek düştü. Yeni bir karakter ve sıkıcı bir hikâyeyle *DMC4* çıkıp geldiğindeyse, kabul edelim, artık heyecan duymuyorduk bu seriye, ama Dante denildi mi de önümüzü ilikliyorduk hâlâ. Şanlı oğul Dante nasıl sevilmezdi ki? Havalı hareketler, ağzı bozuk tavırlar, kudret, cesaret, hazırcevaplılık, beyaz saçlar derken oho çoktan dövmeleri de yaptırmıştı bile. Kabu etmekte zorlandıysak da, ne *DMC* markası ne de Dante ismi kurtarabiliyordu durumu. Serinin nabzı iyice düşmüştü. Capcom ya dükkanı kapatacak ya da radikal bir karar verecekti. Ve herkesin eskiden sevdiği, sonradan sırf alışkanlıktan devam ettiği bu seriyi yeni bir ekibe, Ninja Theory'ye emanet etti. Ninja Theory de seriyi en baştan alacağını, daha modern bir yorumla başlatacağını açıklayınca kıyamet koptu. Yapımcıları tehdit edecek kadar ileri gidenler oldu. Kimisi de "önce bir oyunu görelim" şeklinde sessizliğe büründü. Elbette sesi gür çıkanın haklı olduğu varsayılan bir dönemde yaşadığımız için NT'nin işi zordu. Ama kararından geri dönmedi. İyi ki de dönmemiş.

SAVAŞ DEĞİL Kİ BU DEĞİŞMESİN!
Önceki *DMC*'lerden bildiklerinizi unutmayın ama uzak bir köşeye yazın çünkü yeni *DmC*'de pek işinize yaramayacak. *DmC* alternatif bir zaman diliminde, alternatif karakterler arasında, alternatif düşmanlara karşı geçiyor. Dante henüz gençliğinin doruklarında Limbo City'de. Şeytan avcısı filan da değil, hatta kendisinin ne olduğunu bile bilmiyor. Aslında alkol ve kadınlar harici bir şey bildiğinden de şüpheliyim. İlk bakışta bir "emo" gibi dursa da karakter yapısı olarak alakası yok. Bildiğimiz Dante'nin karakteristik özelliklerinin şekillenmeye başladığı ilk dönemler bunlar, henüz kendini arıyor. Dante yine *cool*, yine hazırcevap, yine ağzı bozuk, yine deli cesareti var ve yine hisli. İşte böyle bir delişmenlik içindeyken karşısına çıkan Kat ile macerası başlıyor.


Kat ile Dante arasında bir şeyler olur mu dersiniz?


Devil Trigger modunda Dante tam bir kasap olsa da çok gerekli bir hüner değil.

Limbo City önceki *DMC*'lerde karşılaştığımız türden bir şehir değil. İki yüzü var. İlki bizim dünyamız gibi. İnsanların eğlendiği, işe gittiği, tükettiği, kurallara tabi olduğu, sınırları belli bir dünya. İkinci yüzüyse bizi daha çok ilgilendiriyor çünkü burası iblis yuvası.

Her iki taraf da Mundus'un yönetiminde. *DMC1*'deki Mundus bu oyunda şehri yöneten pis bir patron kılığında çıkıyor karşımıza. Özel



Oyundaki fantezi boyutunun dudak uçuklatacağı daha tasarım aşamasında belliydi.

DMC'NIN ÖNCESİ



Dante, Kat ve Vergil ile tanışmadan önce konu tam olarak neydi hiç merak ettiniz mi? Kat ile Vergil nasıl tanıştı? Kat niye ve nasıl dahil oldu? Vergil'in sırrı ne? İşte bu tip soruların cevaplanacağı ve asıl hikâyeyi biraz daha derinleştiren iki çizgi-romanı bulunuyor oyunun. Bunların ilki 24 Ocak'ta çıktı. The Chronicles of Vergil adındaki çizgi-roman Robin Recht ve Patrick Pion tarafından çizilip Guillaume Dorison tarafında da yazılıyor. Kat karakterine biraz daha yakından bakan yapımın ilk bölümü 15 Mayıs'ta, ikincisi de 19 Haziran'da çıkacak.

BOŞ BAKIŞLI OBEZLER, MEDYANIN GAZLAMASIYLA HAREKETE GEÇEN TOPLUMSAL REFLEKSLER, SADECE ÇALIŞMAYA PROGRAMLANMIŞ BEYİNLER... DMC, "YAŞADIĞINIZA EMİN MİSİNİZ" DİYE SORUYOR BİZE.

üretim Virilty adlı enerji içeceği sayesinde insanlar çoktan beynini yıkatmış, şeytan soyuna hizmet eder hale gelmiş. Boş bakışlı obez insanlar, medya patronlarının gazlamasıyla panikleyen bir toplum, sadece çalıştırılmak üzere motive edilmiş dev holdingler, gençliğin köreltildiği eğlence hayatı Limbo City'de gündelik hayatın parçaları. Fark ettiğiniz üzere Ninja Theory ilk kez bir *DMC* oyununda toplumsal yapıya yönelik eleştirilerin yer almasını da sağlamış bu şehir profiliyle. Modern toplumlara pek çok gönderme yaparken, tüm delidolu fantastik öğelerini de Limbo'nun ikinci yüzüne doldurmuş. Dev yaratıkların, hareket eden sokakların, uzay boşluğunda duran platformların, yerçekiminin tersine işlediği tımarhanelerin, alev soluyan iblislerin yaşadığı pek ilginç ve bir o kadar da yaratıcılık kokan bir sanat harikası.

Önceki *DMC*'lerde tüm tasarımlar ağır bir gotik baskısı altındaydı ama bu sefer daha modern bir havası var oyunun. O Japon hatları yerine daha yanardönerli, daha renkli, cıvık hatlı bir sanat yönetmenliği tercih edilmiş ki oyunun en harika yeri kesinlikle burası. Görsel sanatlardaki çoğu akıma yer veren oyunda elbette graffiti severleri ayrıca özel sürprizler bekliyor. Oyundaki duvarlar daha



Ninja Theory'nin "beyaz saça" takmış hayranlarına mesajı var :)





Oyundaki duvarlar çoğu zaman tuval olarak kullanılmış. Bakmadan geçmeyin.

önce hiçbir oyunda olmadığı kadar "hesaplı" kullanılmış. Bazen size yol gösterirken, bazen tuzaklar kurulabiliyor, bazen de hikâyeyi pekiştirecek görselliğe olanak veriyor. Oyunlarda her köşeye sokulup incelemeyi sevenlerdenseniz, *DmC*'deki işçiliğe hayran kalacaksınız. Vergil ile tanıştığınız sahnedeki duvarlara özellikle dikkat edin.

YAMATOMU GETİRİN BAĞA!

Vergil demişken, evet, ağabeyimiz de oyunda bulunuyor ve Dante kendisiyle ilk kez karşılaşıyor. Kat Vergil'in bir nevi sol kolu olarak The Order'da sorumluluk taşıyor. *DMC4*'teki The Order ile pek ilgisi olmayan bu tarikat Mundus'u yok ederek Limbo City'yi özgür bırakmayı amaçlıyor ve pek çok önemli noktaya suikast düzenleyerek terörist ilan ediliyor. Vergil de The Order'ın başındaki adam oluyor tahmin ettiğiniz gibi. Dante, ağabeyi ile tanışıp kaynaştıktan sonra Kat'in portal açma yeteneği sayesinde geçmişini öğrenme şansı yakalıyor. Buradan sonrası asıl *DMC* oyunlarından hiç farklı değil; şeytan babası Sparda ile melek annesi Eva aşık olup iki oğul, iki Nephilim dünyaya getiriyor ve şeytanın dikkatlerini üzerlerine çekiyorlar. Mundus askerlerini Sparda'nın üzerine salıp eşini öldürüyor, Vergil'i de öldürdüğünü sanıyor ama Dante kurtulan evlat oluyor. Birbirinden inatçı bu iki kardeş kafa kafaya verip Mundus'un kökünü kazımaya çalışıyor kısacası, ama inanın bu yazdıklarımdan çok daha fazlası bulunuyor oyunda.

Nasıl bir ortamda, nasıl bir Dante ile oynadığımızdan bahsettim, sıra geldi "nasıl" oynadığımıza. Efendim, Ninja Theroy bu konuda tam bir ders vermiş diyebilirim. Daha önce hiçbir *DMC*'yi oynamamış olsanız bile hızla dövüş mekaniklerine alışacaksınız. DMC bilenlerdenseniz de hızla ustalaşma yoluna gideceksiniz. Ninja Theory, *DMC1+DMC3* ve *Bayonetta* taktiğini uygulayarak son yılların en dengeli dövüş/kombo sistemine imza atmış. Dante klasik olarak Rebellion kılıcına ve Ebony & Ivory silahlarına en başta sahip olsa da kısa sürede Cevat Kelle kıvamına gelebiliyor.




Saç kesimi konusunda tavsiyeye ihtiyacı olan tek kişi Dante değil.

ZOR MU SEVİYORSUNUZ? SİZ KAŞINDINIZ!



Oyunu ilk bitirdiğinizde açılacak olan Son of Sparda ile birlikte sizi zorlu bir macera daha bekliyor çünkü dört yeni zorluk seviyesine daha kavuşacaksınız. Bunlar:

Son of Sparda Her türden düşman daha dayanıklı bir şekilde karşınıza çıkacak.

Dante Must Die Karışık türde düşmanlar, daha dayanıklı ve olabilecek en büyük güçlü şekilde karşınıza çıkacak. Bir hayli de kalabalıklar, aman dikkat!

Heaven or Hell Karışık düşmanlarla beraber siz ve düşmanlar dahil herkes tek vuruşta ölür!

Hell and Hell Heaven of Hell gibi ama bu sefer sadece siz tek vuruşta ölürsünüz, düşmanlar değil.

Bir de bu modları oynarken tabii ki SSS seviyesinde bitirmek gibi bir hedefle de zorluk çıtanızı imkansızlara çıkarabilirsiniz. Hell and Hell modunda henüz oyunu SSS seviyesinde bitiren görmedik mesela. Bitmez de zaten ya tövbe tövbe!

Bayonetta



>

DmC



>

DMC: HD Collection



>> BİR VURURUM, BİR DE YER VURUR (VURDU)

Örneğin *Arbiter* alevlerle kaplı, çok yavaş ama çok güçlü bir balta. Kalın duvarları, alev yaratıklarını bunlarla kesiyorsunuz. *Eryx* ise ellerinize eklenen bir silah. Standart dört vuruş yapabilen, tuşa bastığınızda güç toplayan, oyunun en etkili silahlarından biri. Yakın mesafede hasar ve hız bakımından ideal. Bunlar şeytan tarafınızın oyuncakları. Melek yanınızsa mavi renkli *Osiris* ve *Aquila* silahlarını kullanıyor. Osiris büyük bir orak ve ölüm saçıyor. Az hasar vuruyor ama bu açığını hızıyla kapatabiliyor. Kalabalıklar için birebir. *Aquila* ise oyunun en ilginç silahlarından. Avuç içinde oynar başlığıyla bir anda helehelele diye Zeyna'cılık oynayabilirsiniz. Art arda attığınızda düşmanı kilitlediği gibi şimşeksi hızıyla da ilk vuruşu hep sizin yapmanızı sağlıyor ki bu durum üst zorluk seviyelerinizde çok işinize yarayacak. Elbette ateşli silahlarınız da var ama katalog çok zengin değil, zaten olması da gerekmiyor. Ebony&Ivory'nin yanına *Revenant* (ki kendisi pompalı tüfek olur) ve *Kablooey* eklediniz mi (zaman ayarlı bombalı dart) sizden güçlüsü yok oyunda. Silahların ilk halleri pek tatmin etmese de bir güçlendirmeye başladınız mı tadından yenmiyorlar.
Oyunu çok farklı kılan iki özelliği daha var: Bunların ilki *Ophion Demon Pull*. Bu yetenek düşmanlarınızı yakalayıp kendinize doğru çekmenize yarıyor. Ayrıca etrafta göreceğiniz kırmızı renkli platformları da bu yetenekle kımıldatacaksınız. Platform öğelerini saymazsak dövüşlerde bol bol kullanacaksınız Demon Pull'u. Önceki oyunlarda bazı kombolar yaratıkları uzaklara fırlattığından kombolar sık sık bölünüyor, heyecan soğuyordu. Artık öyle bir sorun yok; baktınız uzağa gidiyor yaratık, tutup kafasından yakalıyor, geri çekiyor ve kombolara yeniden başlıyorsunuz... Diğeri ise *Ophion Angel Lift* yani Demon Pull'un tam tersi. Bu sefer yaratığı yakalayıp siz ona doğru gidiyorsunuz. Etraftaki mavi renkli platformlara da bu sayede erişebiliyorsunuz. Siz iyisi mi şöyle hayal edin; yakın dövüşte isterseniz hızlı, isterseniz güçlü, isterseniz orta sınıfsınız, silahlarda da aynı şekilde gidebiliyorsunuz ve düşmanları ister uzağa atar geri çekersiniz, isterseniz de siz ona gidersiniz. Yani siz bitti diyene kadar bu oyunda "savaş bitti" diye bir şey yok. Bu yüzden S seviyesi

VER MÜZİĞİ, VER COŞKUYU!



Dövüş sahnelerin adrenalini arttırmayı başarıyla sağlayan iki müzik grubu bulunuyor DmC'ın. Bunların ilki **Noisia**. 11 yıllık geçmişi olan Hollandalı ekip elektronik müziğin her türlüsünde iyi ama özellikle Drum & Bass ve dubstep'te oldukça köklüdürler. Bunu da zaten 36 parçalık DmC Soundtrack Albümü'nde gösteriyorlar. Ücretsiz dinlemek için: https://soundcloud.com/noisia

İkinci grupsa **Combichrist** oluyor. Norveç kökenli grup Atlanta'da ikame ediyor ve endüstriyel metalin tüm nimetlerini kullanıyor. Ben diyeyim Rammstein, siz diyin Marlyn Manson. Noisia'ya göre daha sert sözler ve tonlara sahip olan grup 10 yıllık kariyeri boyunca pek çok yapıma şarkı vermeyi başardı. En son 2012'de Underworld: Awakening'e bir şarkı yapmışlar ve pek beğenilmişlerdi. 2005'teki Everybody Hates You albümünü özellikle öneririm DmC'da kendisini sevenleri de www.combichrist.com adresini veririm.


Oyunda bol boss var ama akılda kalıcı olanı bir tane.

PS3 PC 360

HEM OYNANIŞ, HEM DE YAPMANIZ GEREKENLER AÇISINDAN GİDEREK DERİNLEŞEN BİR OYUN BU. DERE TEPE DÜZ GİDİP BİR ARPA BOYU YOL ALMAK GİBİ.

not almak kolay ama SSS için biraz akıllı hem de hızlı davranmalısınız. Tüm yeteneklerinizi alıp güçlendirmeleri de fullediniz mi, geriye sadece parmaklarınızı hızlandırmak kalıyor. Gamepad'siz oynamanın mümkün olmayacağını düşündüğüm oyunda tüm L-R tuşlarını kullanırken dijital pad üzerindeki tuşları da devreye hızla sokabiliyor, dört kılıç, üç de silah arasında hızlı hızlı geçişler yapabiliyorsunuz. *Bayonetta*'da bile yoktu böylesi!

ESKİ GÜNLERİN HATRINA

Elbette bunları bedavaya yapmıyorsunuz. *DmC* dengeli bir gelişim sistemine sahip. Ne erken ne de geç güçlenmenize izin veriyor, düşmanları ezemiyorsunuz. En azından ilk oynadığınızda bu böyle (yeni zorluk seviyesine geçerken tüm güçleriniz aktarılıyor). Yeşil, sarı, kırmızı... Önceki *DmC* oyunlarında ne kadar renkli orb varsa, burada da bulunuyor. Lost Souls denilen, köşelere saklanmış bonusları da bularak bir tutam ekstra puana daha kavuşabilirsiniz. Bunun dışında oyunda 21 gizli kapı var (kimisi zamana kimisi hayatta kalmaya dayalı turnuvalar). Her birini aynı tipten anahtarla da açamıyorsunuz öyle. Pek çok anahtar çeşidi var ve öncesinde bu anahtarları aramanız gerekiyor. Yarısı yolunuzun üzerinde çıksa da diğer yarısını almak için kimsenin aklına gelmeyen köşelere bakmalı, düşmanın kafasına basıp bir zıplama hakkı daha veren özellikler gibi basit yetenekler satın almalı veya dövüşürken sizi oraya çıkaracak düzeneği kurmalısınız. Hem oyun içi dövüşlerden, hem hızınızdan hem kombo sayısından, kullanmadığınız eşyalardan bulduğunuz gizlerden filan derken güçlendirme puanlarıyla şişmeye başlıyorsunuz ufaktan. Kırmızı orb üzerinden değil de tek tek verilen bu seviye atlama barları sizin için ekmek kadar kutsal; harcarken özen göstermenizi önerir ve belki de oyunun en gereksiz detayıyla da paragrafı kapatırım. Oyunun yarısına geldiğinizde alacağınız *Devil Trigger* özelliğini oyun boyunca belki üç, bilemedin beş kere kullanacaksınız. Oyun o kadar dengeli ki bu tip ekstra bir güce hiç ihtiyaç duymuyorsunuz (Devil Trigger açıkken tüm yaratıklar havaya savunmasızca kalkıyor ve siz de yıldırım hızında hepsini kesebiliyorsunuz, hem de beyaz saçlarınızla! Hem de enerjiniz dolarken!). Ninja Theory sanki bu eski özelliği sırf "beyaz saç yaptık ehe" demek için oyuna sonradan entegre etmiş gibime geldi. Bu kadar emanet duramazdı bir özellik.

HAVUZDAN SONRA GÜVEN PROBLEMİ

Capcom'un Ninja Theory'ye ne kadar güvendiğini anlamanız için Unreal Engine ile Havok motoru kullanılmasına izin verdiğine dikkatlerinizi çekerim. Normalde hem Unreal'dan hem de Havok'tan çok daha iyi sonuçlar verse de oyunda Capcom'un son model oğlu *MT Framework* kullanılmadı, onun yerine daha eski ama hâlâ daş gibi olan grafik ve fizik motorları tercih edildi. Capcom güveniyor ve saygı duyuyorsa biz de saygı duyuyoruz ama ben doku kalitesi bakımından çok memnun kalmadım grafiklerden. "Yorgunluk" akıyor ekrandan. O sinematikler şu haliyle bile çok iyi ama biraz daha keskin olsalar çok canlar yakardı *DmC*. Bazı bölümlerde glitch'lerin olmasını, kare oranı hızının düşmesini saymazsak performansta sorun görmedim ve bir efsanenin daha yeniden doğmasından çok mutlu oldum. Alışkanlığımızı değiştirmek biraz zaman alacak ama eminim ki bu Dante de çok sevilecek ve bildiğimiz *DMC*'lere zarar vermeden kendi üslubuyla yol alacak. Siz hele bir sakin olun, bir şans verin.



Raptor TV'de haber sunuculuğu yapan Bob, halkı galeyana getirmek ve manipüle etmek konusunda çok başarılı. Şimdi TV'yi açsanız birkaç benzerine denk gelirsiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Mekan tasarımları ✔ Sanat yönetmenliği ✔ Kombo mekanikleri
- ✔ Eski ve yeni oyuncuları çekebilen hikâyesi ✔ Tatlı zorluğu
- ✔ Sinematik anlatımı ✖ Kare oranı düşebiliyor ✖ Bazı glitch'ler
- ✖ Akılda kalmayan düşmanlar ✖ Devil Trigger

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Her ne kadar ağzınız Dante "ıy olmamış öyk o ne saçlar, o ne tip uf slq" dese de eminiz ki elleriniz öyle demiyor. Bu inada bir son verin ey Romalılar!

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ninja Theory → **Dağıtım:** Capcom → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL
→ **Dijital İndirme:** Yok (PC için Playstore, 72TL) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** devilmaycry.com

F1 RACE STARS™

KOCAMAN, ARCADE KAFALAR -GÖKTUĞ YÜKSEL

HER FIRSATTA DERİM; "Denizden Codemasters çıksa oynarım". Bu sefer büyük balık değil, daha ziyade yavru palamut, hatta hamsi büyüklüğünde (ve tadında) bir oyun çıkardı Codemasters, ama yine aldım, yine oynadım ve yine beğendim. Sonra da nesini beğendiğimi anlatmak için bilgisayarın başına oturdum...

İki üç ay evvel *F1 2012* oyununu incelemiş, çok da beğenmiştim. Ama o yazıya bir cenabetlik bulaşmış sanırım, ehuehueheh, *"lalonso bu gidişle şampiyon"* dedim, adam son anda kaptırdı şampiyonluğu, *"Schumi abimiz seneye süper bir dönüş yapar umarım"* dedim, herif mesleği bıraktı... Demek ki neymiş, ağzımızı hayıra, gözümüzü bayıra açacakmışız... Gerçi Michael Mercedes'i bırakmayacakmış, pilot olarak değilse de kalıyormuş, bu haber beni sevindirdi. Ayrıca onun yerine Lewis Hamilton geldi takıma, o da hafife alınacak bir adam değil. Bence en iyi 5 pilottan biri.

Tabii sezon sonu birtakım polemikler de yaşanmadı değil. Vettel'in kurallara aykırı geçiş yaptığı kameralar tarafından yakalandı mesela. Ama neyse, koca bir sezon bitti ve RedBull'u özellikle son yıllardaki inanılmaz performansından dolayı kutlamak lazım. Ben Mercedes'i (Petronas AMG) destekliyorum, sonrasında Ferrari'yi, ama RedBull Racing ve Vettel dediğim gibi son senelerde büyük üstünlük sağladı. Neyse, bu kısa F1 durum değerlendirmesinin ardından artık oyuna geçelim.

Her ne kadar Nintendo'yu sevmesem de karting işini video oyunu olarak dünyaya sevdirenin o olduğu gerçeğini yadsıyamam. Şimdiye kadar çıkan neredeyse tüm karting oyunları *Mario Kart*'ı baz alarak yapıldı. Tabii her platformun kendi karting oyunu var (PS3'ün *ModNation Racers*'ı harika bir oyun bence). Ve PC oyuncuları için bu kötü bir durum. Çünkü *ModNation Racers*, *Little Big Planet Racing* PS3'e ve *Mario Kart* da Nintendo'ya özel oyunlar. Ama *F1 Race Stars* sadece konsollarda değil, PC'ye de çıkarak önemli bir açığı kapatmış oldu. Artık PC'ciler sadece *Sonic & Sega All-Stars Racing*'le falan avutmak zorunda değiller kendilerini, çünkü *F1 Race Stars* var...



Seni seviyoruz Michael abi!



Çizgi filmvari grafikler çok şirin.

KAFA BEDAVA

Bütün kart yarışı oyunlarında olduğu gibi *F1 Race Stars*'ta da konsept belli. Ufacık kartların içinde koca kafalı insanlar, garip parkurlarda, yerçekimi ve fizik kuralları tanımaksızın yarışıyorlar. Birbirlerine çeşit çeşit alet edevat fırlatıyorlar. Baloncuk atıyorlar, yolu yağlıyorlar, şaka yapıyorlar, muck çekiyorlar falan. Onlar da canlı, onların da eğlenceye ihtiyacı var tabii ki. Hangimiz sabah akşam masabaşı iş isteriz ki... Hangimiz ütü yapmayı seviyoruz? O yüzden ben açıkçası o *Sonic*'in falan içindeki heyecanı, o arpası fazla gelmiş modunu iyi anlayabiliyorum. *F1 Race Stars*'ın da bu açıdan *Mario Kart*'tan veya diğer kart yarışı oyunlarından pek bir farkı yok. En büyük fark, tabii ki adı üstünde resmi F1 pilotları ve de takımları ile yarışıyor olmamız. Birkaç sene evvel, yine lisanslı olarak *NASCAR Kart Racing* diye bir oyun çıkmıştı ama fiyaskoydu. Zaten geçen düşünüyordum, "Bu Nascar'ı bir halt zanneden, coşan, kuduran dangalakları, özellikle o redneck'leri bir odaya tıkıp 30 saat boyunca F1 veya WRC seyrettirmek lazım" diye. Nascar'dan ne yarış olur, ne oyun, ne köy olur, ne kasaba bilader. Ama en azından oyununda sadece sola dönülmüyordu, normal Nascar'da olduğu gibi. Bu bile büyük bir olay bence Nascar için. Ehuehueuhe. Neyse, biz oyunumuza dönelim.

Kart oyunlarının en büyük özelliği, karakterlerin hepsinin kafasının büyük olmasıdır arkadaşlar. Bunun aslında evrimsel bir nedeni var. Kimse bilmiyor, bir ben biliyorum! Beyinlerinin çok gelişmiş olması gerekiyor bu pilotların, aksi takdirde o

HER KARTING OYUNUNDA ASIL HEDEF MARIO KART'I GEÇMEKTİR. DİREKSİYONA ŞUMİ'Yİ OTURTMAK O AÇIDAN AKILLICA BİR HAREKET.

kıç kadar aracın üstünde o hızda düzgün manevra yapamaz. Yani sizin benim gibi normal kafalı adamlarla olmaz bu iş. Dolayısıyla tanıdığımız, sevdiğimiz F1 pilotları da koca kafalaştırılmış bu oyun için. Açıkçası çok da şirin olmuşlar. Bu modellemelere dayanarak bunların bobblehead'leri falan satılsa kesinlikle tüm seriyi alırdım, o derece.

Açıkçası *F1 Race Stars*'dan derinlemesine oyun modu falan beklemiyordum, nitekim öyle bir şeyle de karşılaşmadım. Çoğu basit yarış oyununda olduğu gibi işte bir sezon/şampiyona modu, normal yarış modu ve de online modu var. Biz takım ve sürücü seçiyoruz, sonrasında modumuza göre parkur seçimi ya otomatik oluyor ya da kendi isteğimize bağlı... Yalnız yine diğer kart yarış oyunlarında olduğu gibi araçlar arasında herhangi bir hız farkı falan yok. Yani Mercedes'i de alsanız, Ferrari'yi de alsanız aynı hızda gidiyorsunuz. Ama takımlara özel power-up bonusları var. İşte ne bileyim süper hız bonusu, üçlü baloncuk bonusu falan. Yarış esnasında zaten elli çeşit power-up toplandığı için ben bu takıma özel bonuslara pek ilgi göstermedim, Michael abimiz ile Mercedes'ime atlayıp oyuna başladım. Ha bu arada, demin bütün kartlar aynı hızda dedim, ancak yarış başlamadan evvel motor hacmini seçiyorsunuz ve üç değişik hızda giden kart topluluğundan birine katılıyorsunuz. Sonuç olarak rakiplerinizle yine aynı hızdasınız ancak yarışın hızını ayarlayabiliyorsunuz.

ZEVK FAKTÖRÜ

Oyun diğer karting oyunlarında o kadar benziyor ki kontrollere hakim olmam 4-5 saniyemi aldı, bir daha da herhangi bir zorluk yaşamadım. Bir tek drift olayını ya ben çözemedim ya da oyunda öyle bir özellik yok. Her iki durumda da bu önemli bir eksi çünkü mesela *Mario Kart*'ta bence en büyük ve önemli şeylerden biri dönüşlerde drift yapmak, virajları içten alıp rakibi o şekilde geçmektir. Onu da çıkarınca ne kalıyor ki? Oynanış hep aynı zaten; rengarenk yollardan ilerle, arada kestirme yollar yakala, herkesten önce finish'e gel... Tek ekstramız demin bahsettiğim power-up'lar ki bunlar da sizi hızlandırmak ya da rakibi yavaşlatmak dışında bir şey yapmıyor. Birtakım bonuslar diğer arabalar zarar da vermenizi sağlıyor, bunu nereden biliyorum, kendi arabama gelen zararlardan. Bu gibi durumlarda pite girmeniz gerekiyor, ancak pite girmek size zaman kaybettirmiyor. Yani madem yavaşlamayacağım, niye her turda pite girmeyeyim, onu pek anlayamadım. Ama oyunda F1 dünyasını doğrudan ilgilendiren power-up'lar olması (önünüzdeki bütün arabaların yavaşlamasını sağlayan "Safety Car" power-up'ı mesela) iyi düşünülmüş.

Mario Kart 7 > F1 Race Stars > Sonic & Sega All-Stars Racing



Belki pilotların koca kafalı hallerini çok sevdiğimden, belki oyunu PC'de oynadığım için full HD çözünürlüğün etkisiyle ya da etraftaki her şeyin lisanslı olmasının cazibesine kapıldığımdan *F1 Racing Stars*'ın grafikleri bana çok hitap etti... Çok fazla rengarenk de değil, bazı oyunlar cidden gökkuşağı gibi oluyor, renk paletinde ne varsa koyuyorlar, insanın gözü yoruluyor bir noktadan sonra. Ama bu defa tadında bırakılmış. Hatta bazen sağanak yağmur başlıyor ve kara bulutlar her tarafınızı sarıyor, bu anlarda oyun daha da güzel gözüküyor, üstelik akıcılığını da koruyor.

Oyundaki parkurları da beğendim ben. Dünyanın değişik yerlerine gittiğimiz için yöresel şeyler oyuna aktarılmış, bunun yanı sıra uçuk kaçık parkurlar da yok değil hani... Yani yüzlerce metre yüksekliğinde yerlere uçtuğumuz mekânlar falan da mevcut oyunda. Ne yazık ki herhangi bir mini-map yok, ne kadar kullanışlı olurdu bilemiyorum ancak yine de insanın gözü alıştıktan sonra bu tür şeyleri arıyor.



Kadro sağlam beyler!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Resmi F1 takımları ve pilotları (hem de şirin!)
- ✔ Oyun zevki
- ✔ Güzel, neşeli grafikler
- ✖ Drifting yok
- ✖ İçerik ve konseptine göre pahalı

NE ZAMAN GELDİK!?

Valla benim için iki sayfalık incelemeler nasıl başlıyor, nasıl bitiyor ben anlamıyorum bile arkadaşlar. Yazıya başlamamla bitirmem bir oluyor. İki sayfa bana hiçbir şey için yetmiyor ama işte bu sınırlı alan içinde elimden geldiğince oyunun genel atmosferinden bahsetmeye çalıştım sizlere, elbette ki konu hakkındaki kişisel fikirlerimi de sunarak. Sonuç olarak bu oyunu sizlere rahatlıkla tavsiye ediyorum. Tabii ki olayın anası *Mario Kart* kadar efsane bir oyun değil, PC'de birkaç sene önce normal arabaları kart moduna sokup power-up'larla yarıştırdığımız *Blur* kadar güzel grafiklere veya derin oynanabilirliğe de sahip değil. Ancak bence sade, öz, zevkli güzel bir oyun olmuş. Dolayısıyla hem F1 severlere hem de bu aralar kafa dağıtmaya ihtiyacı olanlara öneriyorum. Sonraki yarışta görüşmek üzere!!!



Drifting yok maalesef...



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

PC'de zaten tek tük kart yarışı oyunu vardı, o yüzden bu oyun ilaç gibi oldu PC'ciler için...

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Aral → **Kutulu Fiyatı:** 80TL (aralgame.com) → **Dijital İndirme:** Steam (PC için, 45$)
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** f1racestars.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

BİR DOTA'M EKSİKTİ, O DA VAR ARTIK

Geçen ay belki de yapmamam gerekeni yaptım ve bir arkadaşımın baskısıyla Dota 2'yi kurdum. Pek sevdiğim Frozen Throne zamanından beri konsepti bilsem de inatla bulaşmıyordum. Defence of the Ancients gibi güzel bir isme DotA demeyi sevmiyordum galiba ya da oyun dünyamı üç koridora sıkıştırmayı istemiyordum belki de.

İtiraf etmeliyim ki oyunu hem çok sevdim hem de nefret ettim. Sevdim, çünkü kolay öğrenilip zor ustalaşılan oyunları seviyorum. Zaferin doğru kararlar, doğru uygulamalar ve takım oyunuyla geldiğini görmeyi seviyorum. Kıran kırana geçen bir oyunda 90+4'de alınan çığlık çığlığa zaferleri seviyorum. Hastası olduğum Warcraft III ile bir bağı olduğunu hissetmeyi seviyorum. Sevdim, çünkü o akşam kız arkadaşıyla buluşacağını bildiğim kankayı, ek mesaide acı çeken arkadaşı "Dota? Senin Dota'n gelmiş, eeee dot'mak lazım" gibi mesajlarla taciz etmeyi seviyorum. Nefret ettim, çünkü kendisine harcanan vakitte spor yapabileceğimi, arkadaşlarımı görebileceğimi, kaç kitap okuyabileceğimi, kaç film izleyebileceğimi düşünmekten nefret ediyorum. Kadim kalemizi korumaya



giden yapay zekâlı kahramanları öldürmenin (Deny) bir taktik olmasını sevemedim. Nefret ettim, çünkü karakteri oturmamış, sorunlu, yabancı ergenlere denk gelmeyi sevmiyorum. Bundan da çok az F2P'de kaçış vardır herhalde. Korkarım, Dota 2 oynamaya devam edeceğim. League of Legends'a ise henüz bulaşmamakta kararlıyım. Bir ipte iki cambaz olmaz, üç koridor hiç olmamalı.

"EVDEYSENİZ ANNEMLER SİZE KONUK OLACAK"



Geçtiğimiz ay 3 milyon satış barajını geçtiği açıklanan Guild Wars 2'nin yapımcıları geçen yılın en iyi devasa online oyununu unutturmamaya kararlı. Bu yıl liderlik listelerinin eklenmesiyle bir eSpor olma yolunda gitmesini beklediğimiz oyunla ilgili 2013'ün ilk yenilikleri gün ışığına çıkmaya başladı.
Yeniliklerden ilki önümüzdeki iki ayı kapsayacak bir konsept hikâye olacak. Aylık güncellemeler Norn ve Charr ırklarının Kuzey'den kaçışıyla birlikte bizi Güney'e sürükleyecek. Yama achievement sistemini elden geçirerek WvW motivasyonunu artıracak. Yeniliklerden bir diğeri, kazanılacak puanlarla görsel veya pratikte işe yarayan eşyalar alınabilecek olması. Günlük ve aylık achievement'lar eklenecek olması da oyunda geçireceğimiz süreyi uzatacak gibi. Oyunun teknik kısmında ise çok kalabalık savaşlarda ekranda tüm oyuncuların görüntülenemediği durumlarda görünmez rakipler tarafından öldürülmüş olma sorununun (Culling) üzerine gidilecek. Bu bahsettiklerim oyunun ilk üç aylık periyottaki yenilikleri. Kalanları şimdiden merak etmeye başladım.

Kallavi son dakika notu: Şubat başı itibariyle konuk modunun eklenmesiyle diğer sunuculardaki arkadaşlarımıza konuk olarak birlikte oynayabileceğiz. Konuk modu bazı kısıtlamalara sahip olacak. Örneğin konuklar, konuk oldukları dünyanın WvW'sine katılamayacaklar. Bunun için karakteri temelli bu dünyaya (sunucuya) geçirmek gerekecek. Konuk olma işlemi kıtalar arası olamayacak; yani Kuzey Amerikalı bir oyuncu Avrupa sunucularına konuk olamayacak. Oynayabileceğiniz sunucu sayısı toplam iki olacak ve konuk olduğunuz dünya 24 saat boyunca konuk olabileceğiniz sunucu olacak. Buraya istediğiniz sıklıkla bağlanabileceksiniz; bu tip bir sınırlama bulunmayacak.

Kısa bir süreliğine ücretsiz sunucu transferi mümkün olacak olsa da sonradan oyun içi değerli taşlardan vermek gerekecek. Bu fiyat sunucunun kalabalıklığı ile doğru orantılı olacak. Yani popüler ve başarılı bir sunucuya geçmenin fiyatı daha yüksek olacak. Sunucuları şişirmemek için iyi fikir, varsın böyle kazansın NCSoft.



BU ÇAĞ BİTMEZ, BİTMEMELİ

Age of Conan dövüş sistemi ve arka plandaki süper mini hikâyeleri nedeniyle pek sevdiğim, sönmesine üzüldüğüm bir devasa online'dı. Bu nedenle Unchained adıyla F2P'ye dönmesine sevinmiştim. Fakat güncellenme sıklığı az olunca oyuncu kaybetmeye devam etmişti. Nihayet 4.0 yaması Dragon's Spine ile yeni içerik kapımızda. Bu yama Secrets of the Dragon's Spine adındaki bir serinin ilk kısmı olduğundan tek atımlık olmadığını söyleyebiliriz. Seriye kadim şehir Pteion'u araştırarak başlayacak ve bu yoldaki ilk durağımız Sepulcher of the Wyrm zindanı olacak. Yeniliklerin arasında 80. seviye oyuncular için yeni geniş dış mekanlar, yeni bir PvP arenası ve arkasından koşturmamız için pek çok havuç olacak. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Sepulcher ile tanışma fırsatınız da olacak. (Bu yazıyı okumayanlar tanışamayacak :)

S.T.A.L.K.E.R RUHU DÖNÜYOR

S.T.A.L.K.E.R 2'yi beklerken tarih olan GSC Game World'ün küllerinden doğan Vostok Games'in adını ve yeni oyunları Survarium'ı bol bol duyacağız. Yine bir facia sonrası senaryosu olacak Survarium F2P-MMO-FPS karışımı olacak ve tek kişilik modu bulunmayacak. (Oyun türünü yazarken en fazla kaç üçleme harfi yan yana dizebiliriz acaba?)

Yapımcılar tek kişilik modun olmama sebebiyle ilgili olarak maliyet ve bütçe kısıtlılığını gösteriyorlar. Samimi bir açıklama. Az bütçeyle ikisi de yarım yamalak olacağına, birinin hakkının verilmesi daha iyidir. Oyunun adındaki hayatta kalma (survive) göndermesi oyun boyunca kendini hissettirecek. Yer altında ve yer üstünde geçecek oyunda mutantlara karşı arkadaşlarımızla hayata tutunacağız. Mermi balistikleri de oynanışa etki edecek.

Oyunun alfa sürümü (0.1) 2013 ikinci çeyreğinde başlayacak ve davetli oyuncularla PvP modu denenecek. Sonraki aylarda ise klan desteği, puanlama, başarımlar ve yakın dövüş seçeneği eklenecek. Bunu turnuva sistemi, fraksiyonlar ve oyun dünyasıyla etkileşime girme seçenekleri izlerken dördüncü çeyrekte beta sürümü (0.5) izleyecek ve 2014 yazı civarında oyuna kavuşacağız. Hmmm düşündüğümden çok varmış. Bir buçuk yıl sonra açık artırma evinden bulunması zor mermi ve silahları ucuza kapatmaya çalışıp mutant peşine düşeceğiz ve bu sırada ölmemeye çalışacağız. O değil de cidden çok varmış daha ya :(



"GÜÇTE BİR PEMBELEŞME SEZİYORUM"



Bu sayfalarda aylardır Star Wars: The Old Republic ile ilgili yazıyorum. Yükselişi, inişi, beklentilerimiz ve geleceğiyle ilgili sayfalarca yazdık. Fakat bu ayki yazı tahminlerimizin epey dışında bir konuda:

PCGamesN.com'un haberine göre BioWare, oyuncuların ücretli Rise of The Hutt Cartel ek paketinde dahil edilen Makeb gezegeninde kendi cinsiyetlerindeki NPC'lerle diyalogların-da [Flirt] seçeneğinin olacağını duyurdu. Makeb gezegenine gitmek için ekstra ödeme yapılması gerekiyor ve yalnızca bu gezegende aynı cinsten NPC'lerle bu tip diyaloglara girilebiliyor. Bu durum Old Republic ve Star Wars severleri iki kutba ayırdı. Gayler bu diyalogların tek ve pembe renkli bir gezegende, parayla olmasından dolayı ayrımcılık olduğunu söylüyorlar. (Uyduları bile pembe yapmışlar :) Diğer kitle ise Star Wars evreninde bu tip bir yaklaşım görmekten oldukça rahatsız. Resmi forumlardaki şikayetler 300 sayfayı aştı bile. Oyunda düzeltilmesi, toparlanması gereken tonla yer varken, Star Wars gibi bir evren için geliştirilebilecek eklenebilecek sayısız içerik varken BioWare'in bu tip konulara çok da düşünüp taşınmadan girişmesi ve yok yere her iki taraftan da antipati kazanması üzücü. Bizim nesil BioWare'i unutulmaz RYO'larla bilirken günümüzde bu duruma düşmesi bizi daha da üzüyor.

EVİM, SÜPER KAHRAMAN EVİM



DC Universe Online bu satırları okuduğunuz sırada altıncı eklentisi Home Turf'a kavuşmuş olacak. Eklentinin en ilginç özelliği oyunculara kendi sığınaklarını edinme ve tasarlama vermesi. Bu mekânlarda düşmanlarla birebir kapışma seçeneği de olacak. Ayrıca Arkham Asylum, Stryker Adası, Steelworks ve Ace Chemicals gibi tanıdık mekanlar da paketle ekleniyor. Yeni silahlar ve saldırılar (Orbital Strike, Sidekicks ve Supply Drops) dememe gerek yok herhalde. Home Turf Legendary hesap tipine sahip oyunculara ücretsiz gelirken, diğer oyuncular yaklaşık 9 Euro'ya alabilecekler.

KISA KISA KISA...

- Cryptic Studios'un (City of Heroes/Villains) yeni online oyunu Dungeons & Dragons: Neverwinter'ın kapalı alfa testi başladı. Bu oyunu yakından takip ediyorum. Ümitliyim. Güncellemeler için Playneverwinter.com'u sık kullanılanlara ekleyebilirsiniz.

- Riot Games'in League of Legends için Türkiye'ye yaptığı yatırımlar sonuçlarını vermeye başladı. Türkiye sunucusu, ödüllü turnuvalar ve Türkçeleştirme çalışmaları sonrasında 3 ayda 1 milyon kayıtlı oyuncu sayısı aşıldı.

- Diablo III, 1.07 yaması ile düello seçeneğine kavuşuyor. Düello bölgesine New Tristram'da Nek the Brawler ile konuşarak ulaşabileceğiz. Burada 2-4 oyuncu arasında Free-For-All formatında çarpışmalar olacak.

- WoW: Mists of Pandaria 5.2 yaması bu yazıyı okuduğunuz esnada (ne yazıymış ya, okuyunca her şey hazır oluyor) hazır olacak. Yama Throne of Thunder raid'i ve Thunder King ile yeni açık dünya boss'ları ekliyor.



BODOFF!... ÖLDÜN, ÇIK!

-BERKAN CESUR

***...HADİ ORDAN!** Tanklı oyundan ne kadar yaratıcılık bekleyebilirsin yeeea?...Dur dur, bu oyun hiç sandığım gibi değilmiş…Yuh! Bu tank diğerinden daha eğlenceliymiş…Aa dur zevkli olmaya başladı…Annneeaaa beni bilgisayarın başından sökün!!...*

Takım halinde oynanan çatışma oyunlarının fantastik evrenlerin bilinen vadilerinde gezindiği şu yıllarda bazen ultimi attıktan sonra oturup düşünüyorum: "Daha ne kadar aynı şeyleri yapmaya devam edeceğim?" Askeri temalı hiçbir oyuna çok da fazla ısınamamış olmamdan dolayı ilk başta utanmazca burun kıvırdığım *World of Tanks* sayesinde anladım ki MOBA türünden daha çook ekmek çıkacak bize.

21 Ocak'ta The Game'de yapılan basın lansmanıyla resmi anlamda Türkiye'ye adımını atan yapımcı Wargaming.Net, World of Tanks'in Türkçeleştirme sürecini de tamamladı. Biz de bunca gelişme olurken bir kenardan izlemekle yetinmeyelim, oyunu etraflıca bir inceleyelim dedik!

KEŞKE
Keşke oyundaki ağır tankların hızı en azından bir buçuk kat daha hızlı olsaydı. Bazen tepeleri 2-3 km/s hızla aşmak gerçekten sıkıcı olabiliyor.

AĞIR ABİLERİN SAVAŞI

World of Tanks, İkinci Dünya Savaşı'ndaki gerçek tankları temel alan, stratejik bir takım savaşı oyunu. Oyuna 15'li gruplar halinde başlayıp ya karşı takımın tüm tanklarını yok etmeye ya da üssünü ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyunda şu an için başka bir mod bulunmasa da harita ve taktikselliğin çeşitliliği *World of Tanks*'ı tekrara düşmekten epey uzaklaştırıyor. Bu taktiksellik sözcüğünün ayrıca altını çizelim; *WoT* evreninde gelişigüzel saldırıyla kazanabileceğiniz hiçbir savaş yok! Oyuna alışma evrelerimde hızlı bir şekilde düşman üstüne atılmalarımın neredeyse hepsinin fiyaskoyla sonuçlandığını düşünürsek *WoT* tecrübenizin ilk basamaklarında bile stratejik davranmanız şart. Zira oyunda düşman tankı hangi açıyla vurduğunuzda nasıl hasar vereceğiniz bile düşünülmüş.

Oyunda seçim yapmamız gereken ana maddeler arasında Çin, Fransa, Almanya, İngiltere, Amerika ve Rusya'ya ait tanklar ve bunlara ait teknoloji ağaçları yer alıyor. Tecrübe puanı ve para ödeyerek ilerlettiğimiz bu teknoloji geliştirmeleri ile yüksek tier'a sahip tankları açabilirken, aynı tecrübe puanlarını tanklarımıza verim artıracak eklemeler yapmak için de kullanabiliyoruz.
Oyunda beş çeşit tank sınıfı bulunuyor. Hafif tanklar atik fakat dayanıksız olup ağır tanklar ise beklenildiği üzere koydu mu oturtan cinsten. Bir de döner başlığa sahip tareti olmayan tank avcıları olduğu gibi (bu arkadaşlar tek vuruşta can alabilse de döner başlığa sahip olmadığı için kısıtlı hareket etmekte) oyuna farklı tat katan KMT (Kundağı motorlu topçu'nun kısaltması, bildiğin tank biçiminde havan saldırısı) ler de mevcut.

EN AZ ÜÇ ÇALI

Oyunda hafif tanklar hariç çok hızlı hareket edebilen araçlar olmadığı için saklanmak için kullanılan çalıların hayati önemi mevcut. WoT oynarken aksiyona dahil ettiğiniz her hamle düşman tarafından haritada tespit edilebilmenize yol açabildiğinden, daha oyun başlamadan gideceğiniz yere karar verip hızlıca siper almak ana stratejilerinizden olmalı. Tank avcılarının kısıtlı hareket yeteneği ve topçuların ise neredeyse zırhsız olması, saklanmanın önemini artıran diğer unsurlar.
En zevk aldığım sınıfın tank avcıları olduğunu düşünürsek, dönmeyen tareti yüzünden bu çalılarla epey haşır neşir olduğumu söyleyebilirim. Çalılar içinde saklanırken shift tuşu ile zumlayıp saldırının nereden geldiğini anlamadan düşman tankı öldürüyor olsak da, kısıtlı hareket mekanizması yüzünden yanınızdan

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Strateji yoğunluğu, karambol olmaması
- ✔ Bağlantı sorunları yok
- ✔ Haritalar özenilerek tasarlanmış
- ✔ Garaj çok detaylı
- ✔ Geniş madalya sistemi
- ✖ Araçların yavaşlığına alışmak zaman alıyor
- ✖ Seslendirmeler henüz Türkçeye çevrilmemiş
- ✖ Ekran kartını çok kullanıyor
- ✖ Para, para, para…

Tuğbek: Berkan oyunu sen inceleyeceksen World of Tanks altın kodu geldi, onu göndereyim sana.
Volkan: Cumhuriyet altını mı?
Tuğbek: Hıı.
Volkan: Öyleyse ben ofise tankla bile gelebilirim!



Göz göze bakışmak az mı geliyor, küçücük mermicik delip geçiyor…

KMT oynamak diğer tanklardan farklı, bu moda shift tuşu ile geçiş yapıyorsunuz.



GARAJIMDAKİ BENJAMİN

World of Tanks her ne kadar ücretsiz olsa da oyunun neredeyse tüm kısımlarında gerçek para ile yapabileceğiniz "hızlı geliştirmeler" mevcut. Hatta bu micro-transaction öğeleri o kadar bol ki gözümü kapatıp garajda rastgele tıkladığım bir yerde para isteyen bir şeyle karşılaşacak mıyım diye yaptığım deneyde bile oyun sınıfta kaldı. Mürettebat geliştirmelerinden, hızlı deneyim kazandıran premium hesaba, elite tanklarda biriken deneyimlerin serbest bölüme aktarılmasından, özel tanklara kadar her şey paralı. Bunlar ne kadar zorunlu olmasa da, normalden fazla oynuyorsanız almanızı gerektirdiği kesin. Tamam tank dediğin pahalıdır da, bu kadar da değildir yahu komutanım.

geçip giden tankı bile vuramayabiliyorsunuz. (O aynı soruna sahip değil tabii, Tahtalı Köy'e hoşgeldiniz)

Oyundaki tüm sınıflar eksileri ve artıları ile göze batsa da buna rağmen tek bir oyun içinde saçma sınıf yığılmaları ve eksiklikleri görmek de mümkün. Hele hele hazırlıklı girmiş gruplar haricinde sohbet bölümü için "in cin top atıyor" diyebilirim. (KMT topu değil!) Böyle taktiksel bir oyunda hiç mi kimse birbiriyle konuşmaz arkadaş, bildiğin zifiri sessizlik!

GARAJ GÜNLÜKLERİ

World of Tanks'ta oynamak istediğiniz tüm tankları garajınıza doldurup, istediğiniz tank ile oyuna giriş yapabiliyorsunuz. Karşılaşma sırasında canınız sıfırı görür ve tamamen vurulursanız o karşılaşma içerisinde yeniden doğma şansınız yok ama vurulduğunuz anda garajınıza dönüp başka bir tank ile oyuna devam etmeniz mümkün. Yapımcıların düşündüğü bu güzellik sayesinde vurulduğunuz maçı izlemek zorunda olmayıp aksiyona ara vermeden devam etmeniz mümkün olduğu gibi, savaştan kazandığınız ganimetler de o maç biter bitmez hesabınıza yansıtılıyor.

Garajda yapabileceğiniz değişiklikler arasında tank geliştirmelerinden, mürettebat eğitimlerine kadar büyük bir yelpaze var. Hatta oyunda geçirdiğiniz sürenin yarısı kadar bu bölümde de geçireceğinizden eminim.

Mürettebatlarınıza her savaşa girdiğinizde deneyim kazandırdığınız gibi onların kendini geliştirmesi ile top yükleme hızı, nişan alma süresi gibi konularda avantajlar sağlayabiliyorsunuz. Bunların bazen tank özelliklerinden daha önemli olduğu zamanlar ciddi anlamda olabilirken, mürettebatlarınızın özel kabiliyetlerini kullanarak başarı sağlamanız da mümkün. Bu özellikleri kullanmanın tek şartı ise o mürettebatın deneyimini %100 yapmış olmanız. Bunu ister gerçek para vererek kısa sürede halledebiliyor, isterseniz de savaş deneyimlerinizi direk mürettebata yönlendirerek zamanı kısaltabiliyorsunuz.

Garajınızda sahip olduğunuz bir tanka yapılabilecek tüm geliştirmeleri yaptığınızda ise o tankı "Elite" statüsüne getirmiş oluyorsunuz. Artık o tankı daha fazla geliştiremeyeceğiniz için o tank ile kazandığınız deneyim puanlarını gerçek parayla satın alınabilen altınlar ile "serbest deneyim"e dönüştürerek deneyim gerektiren "herhangi" bir yerde kullanılmasını sağlayabiliyorsunuz.
Wargaming'in inceleme için gönderdiği hediye kodunda bize verdikleri elite tank ve premium hesap sayesinde hızlıca deneyim kazanıp tierımı yükseltsem de çok hızlı ilerlemenin de zararlı olabileceği bariz. Oyun ne kadar sakin taktik durumları içerisinde olsa da sıcak çatışmalarda el kabiliyeti ve refleksler de önemli. Minicik balık iken okyanuslara açılmayın, adamı alnından vuruyorlar yeminle. Ben ettim, siz etmeyin.

GERÇEKLİĞİN KEKREMSİ TADI

Diğer acayipliklerden biri ise oyundaki tüm tank ve teknik özelliklerin gerçeği ile bağdaşıyor olması. Yazıya ne kadar hızlı girdiysek de tanklarınızı da aynı hızda sürebileceğinizi sanmayın! Örnek verecek olursak, eğer "ağır tank" sınıfından bir tank ile savaşıyorsanız tıpkı gerçeğindeki gibi 10 km/saat hız gibi fıtık edici bir sürat ile yol kat etmeye şimdiden alışın derim! (Otomatik ilerlemeye alıp Facebook'ta takılmak için güzel bir zaman oluşuyor, haberiniz olsun.)

Oyunun en başlarında alışılması zor gelen bu hız mevzusunda en büyük yardımcınız "hafif tank" sınıfındaki hızlı tanklar olabilir. Ama her güzelliğin elbet bir götürüsü de var, hafif tankınız ile yapacağınız sekiz ila on arasındaki saldırıyla vereceğiniz hasar, ağır tankın tek bir vuruşu ile alınabiliyor. Siz en iyisi o kasvetli ilerleme yavaşlığına çabuk alışmaya bakın, benden söylemesi.

İKİNDİ DÜNYA SAVAŞI

Oyun o kadar güzel bir kararda bırakılmış ki, eğlenmek için ne tüm zamanınızı ayırmanız gerek ne de özel bir çabaya girişmeniz. Ama bu tat yakalanırken "hardcore" tayfa da unutulmamış ve oyun rekabetin tavan yaptığı, strateji ve taktikselliğin uç noktalarına sahip bir çerçevede yapılanmış. Bir ikindi vakti işinizin gücünüzün ortasında "dur bir el atayım" olarak oynamanız da "bir hafta evden çıkmayıp, hatta duş almak ile zaman bile kaybetmeyip en birinci ben olacağım" demeniz de mümkün WoT dünyasında.
Rekabetin sınırlı olduğu, sürekli aynı şeyleri yaptığınız MOBA'lardan sıkıldıysanız göz atmanız gereken ilk kale WoT diyorum, hele hele Türkçe desteği de sağlanmışken.
"Tank" you Wargaming!

BEN ETTİM SİZ ETMEYİN

- Altınlarınızı paraya dönüştürmek gibi bir hata yapmayın, en güzel değerlendirme elite tanklarınızda biriken deneyimi serbest deneyime dönüştürmek.
- Farklı teknoloji ağaçlarında aynı anda ilerlemeye çalışmayın, pek başarılı olunmuyor.
- KMT oynarken açık alana park edip haritaya dalmayın, bir gülle sesi ile irkiliyorsunuz, gerisi malum.
- Ölünce "Ya abi adam tier10, ben tier2'yim elimden ne gelir!" gibi yalandan bahanelere başvurmayın, en fazla 2 tier üstünüz ile karşılaşabiliyorsunuz.
- Karşı takımın yarısı hayattayken kahramanlık yapıp tek başınıza üs ele geçirmeye çalışmayın, alıyorlar adamın havasını.
- Kendi adamınızı öldürmeyin, maç sonu tüm para ve deneyim iptal ediliyor.
- Açık alanda ilerlemeye kalkmayın, yarı yolu geçmeniz pek olası değil.


Haritalar gerçekten atmosferi iyi yansıtıyor.

SON KARAR

GRAFİK	★★★★★
HİKÂYE	★★★★☆
ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★
İÇERİK ZENGİNLİĞİ	★★★★☆
MULTİPLAYER / ONLİNE	★★★★★
SES / MÜZİK	★★★★★

Bir tank oyunundan bekleyebileceğim daha fazla ne var diye düşündüm, bulamadım. Yumulun.

8,5

1 hafta | 1 ay | 1 yıl | Sonsuz

Tür: MOBA **Yapım:** Wargaming.net
Dijital İndirme: Ücretsiz **Yaş sınırı:** Yok
Sistem: İdeal **Dahası için:** www.worldoftanks.com

HP OYUN ŞÖLENİ

OYUNUN KURALLARINI BİZ KOYDUK -DAMLA PINAR GÖK



"Oyunun kurallarını siz koyun" mottosuyla 26 Ocak'ta *The Game*'de gerçekleşen **HP Oyun Şöleni** birbirinden renkli görüntülere sahne oldu. Gün boyunca neler yaşandığını zaten birazdan uzun uzun anlatacağım ama önce izninizle etkinliğin 1 gün öncesine gitmek istiyorum… Bugüne kadar turnuvalar başta olmak üzere çok sayıda oyun etkinliği gerçekleştirdik. Bunların çoğunda da soğuk ve boş mekânlara 1 gün öncesinden giderek kuruluma başlar, gece boyunca uykulu gözlerle devam eder ve sabah ziyaretçiler gelmeye başladığında da zombiden hallice, boş gözlerle bakarak insanlara *hoş geldiniz* derdik. Bu sefer kurulum kısmı çok kolay ve eğlenceli geçti. Hem HP bilgisayarların sorunsuzca çalışması işimizi çok kolaylaştırdı, hem de The Game'in o sıcak ve alıştığımız atmosferinde kâh oyun kurarak kâh kurduğumuz oyunları oynayarak ve hatta "yarış simülatörlerinde NFS testi için adam lazım mı" diye telefon açan arkadaşlarımıza "hehe tamam, hadi gel oynayalım" diyerek bugüne kadarki en rahat ve en eğlenceli kurulumlardan birini gerçekleştirdik.



Birbirinden güzel ödüllerin sahiplerini bulduğu HP Oyun Şöleni farklı turnuva türlerine ev sahipliği yaptı. Bunlardan en profesyonel olanı Starcraft 2'ydi. Davet usulü çağırılan 8 SC2 oyuncusu gün boyunca kendilerine ayrılan özel alanda ve sahnede izleyicilere tamamen profesyonel bir turnuva keyfi yaşattılar. Yurtdışındaki büyük turnuvaların finallerini aratmayan taktiklere ve oyunlara sahne olan SC2 turnuvası izleyicilerin de çok ilgisini çekti. Aramızda kalsın ama ESL FIFA oyuncularından birinin "ne yaptıklarını anlamadığım halde niye bu kadar heyecanlanıyorum bilmiyorum, bir de anlasam kim bilir neler olacak" itirafı benim için günün en komik anlarından biriydi. Ziyaretçilere açık olan FIFA ve NFS turnuvalarıysa etkinliğin ilk dakikalarından itibaren katılımcıların yoğun ilgisine uğradı. Her iki oyunda da 128 kişilik karşılaşma tablosunun dolduğunu göz önünde bulundurursanız, dereceye giren oyuncuların ödüllerine ulaşması için nasıl çetin karşılaşmalardan geçtiğini az çok tahmin edebilirsiniz. Serbest oyun alanındaysa işler "kaybeden kalkar" mantığında yürüdü. Kazananın bilgisayar başında kalıp karşısına yeni birinin oturmasıyla devam eden oyunlarda en çok Street Fighter'da kapışıldığından dolayı Volkan'ın serbest alanın yakınından bile geçmesine izin vermedik tabii.



HP Oyun Şöleni'nin çok özel bir grup konuğu da vardı. Oyun ve eğlence kültürünü seven işitme engellileri bir araya getiren **Magic Gamers** grubu da turnuvalardaki kıyasıya çekişmelerde yer aldılar.

Geçtiğimiz ay ESL'de yaptığımız online turnuvada dereceye giren oyuncuların da ödüllerini aldığı etkinlikte, FIFA tarafında kazanan isimler pek değişmedi. Profesyonel oyuncuların bir bir sahaya çıktığı karşılaşmaların en eğlenceli taraflarından biri de spikerimiz Selim Yeğin'in maç anlatımları oldu. Adeta bir Ercan Taner havasında anlattığı maçların arasına aldığı reklâmlarla bizi kahkahaya boğan Selim'in o mükemmel sunumları sayesinde futbolu sevmeyen oyuncular bile (bkz: ben) pür dikkat maçları izlediler. Hiç maç kaybetmeden finali tamamlayan *Emre Kayır* FIFA birincisi olurken *Uğur Bayram* ikinci ve *Doğuşcan Öztürk* de üçüncü oldular. NFS tarafında işler biraz daha karmaşıktı. Hem pek fazla profesyonel oyuncu olmadığından hem de ufak bir kazayla bile sıralamanın sonuna düşme ihtimalinden dolayı birincilik ödülünü kaldıracak isim son ana kadar tahmin edilemiyordu. Asfaltın tozunu attıran *Berkan Özkan*'ın birinci, *Berkay Küçük*'ün ikinci, *Serdar Polat*'ın da üçüncü olduğu turnuvada yarış simülatörünün vitesine tespih dolamak isteyen Oyungezer editörünü burada rencide etmek istemediğimden dolayı ben en iyisi SC2 sıralamasına geçeyim. Starcraft 2'de profesyonel oyuncuların kıyasıya çekişmesinin sonucunda *Emre Cihan* birinci, *Emre Çağıltı* ikinci, *Berkay Erbaş*'sa üçüncü oldu. SC2 karşılaşmalarında hem izleyiciler hem de oyuncular için heyecan bir saniye bile düşmedi. Hatta bir ara final maçında Emre'nin dakikada kaç tuşa bastığını hesaplamaya kalktım… olmadı, hesaplayamadım.

HP Oyun Şöleni'nde hem bizler hem de misafirler çok güzel saatler geçirdik. Ortak paydası "oyun ve eğlence" olan yüzlerce insan 26 Ocak'ta The Game'de oynayarak, eğlenerek ve birbirleriyle tanışarak eşine az rastlanır bir deneyim yaşadı. Benim de temennim o gün orada olan yüzlerce insanlar aynı; umarım böyle eğlenceli bir etkinliğin ikincisinde de bir araya gelebiliriz.



ÖDÜLLER

FIFA 2013 – ONLINE ESL

1. HP SLATE 2 Z670 2GB 32GB 8.9"



2. 23" LED Backlit Monitor



3. 100 TL Bimeks Hediye Çeki





STARCRAFT II

1. HP Phoenix Masaüstü Bilgisayar



2. 23" LED Backlit Monitor



3. 100 TL Bimeks Hediye Çeki





NEED FOR SPEED

1. HP SLATE 2 Z670 2GB 32GB 8.9"



2. 23" LED Backlit Monitor



3. 100 TL Bimeks Hediye Çeki



FIFA 2013

1. HP SLATE 2 Z670 2GB 32GB 8.9"



2. 23" LED Backlit Monitor



3. 100 TL Bimeks Hediye Çeki



ESKİ DOSTLA YENİ MACERA...

Ragnarok Online

OYUN SEKTÖRÜ gerçekten çok dinamik ve hızlı değişen bir sektör. Son on - on beş yılda ne kadar çok şey gördük, öyle değil mi? Sanki yüzyıllar olmuş gibi geliyor. Mesela bir dönem sektör grafiksel gelişime takıntı derecesinde bağlanmıştı. Nice seriler 3D trenine atlamaya çalışırken heba oldu, nice oyunlar grafik yüzünden içeriği arkaplana attılar ve unutulup gittiler. Neden sonra yapımcılar grafiklerin her şey olmadığını fark etti, zaten ilerleme hızı da azaldı ve bu delilik duruldu. Hatta bağımsız yapımlar ve Kickstarter gibi oluşumlar sayesinde grafiğin ne kadar önemsiz olabildiğini sadece yapımcılar değil, grafik deliliğinin ortasına doğan yeni nesil oyuncular da keşfetti.

En konuşulması gereken konulardan birisi de internetin oyunlarla birleşmesi ve devasa online oyunların yükselişi olsa gerek. Grafik konusu gibi, bir delilik kapladı bu sektörü: Birbirinin benzeri sayısız oyun çıkıyor, oyuncular da hep aynı şeyi aramaya başlıyorlar bir yerden sonra. Ama bu hep böyle değildi. 2000 yılı civarında çıkan oyunlar, o eski, naif oyun havasına daha yakındılar. Ultima Online, Ragnarok Online, Everquest, WoW Vanilla... Hepsinin kendine has yönleri vardı.

Bu oyunlardan birisi de şüphesiz Ragnarok Online'dı. Ragnarok Online'ın bizler açısından en önemi yanı belki de tam bir Türkçe destek verilen ve Türkçeye çevrilen ilk yabancı oyun olmasıydı. Türkçe oyun, Türkçe konuşan GM'ler, Türkçe etkinlikler, hatta 29 Ekim gibi özel günlerde Türkiye'ye özel etkinliklere kadar ilerleyen, tekmili birden yerelleşmiş bir oyundu. Tabii bu da Türk topluluğunu yeşertti, oyunda bol bol Türk guild vardı, birçok arkadaşlığın adımları atıldı, birçoğu da beraber oynarken sağlamlaştı.

Ancak bunun tek sebebi oyunun dil seçenekleri değildi: Ragnarok Online'ın, örneğini bir daha göremediğimiz, özel yapısıydı. WoW'un başarısından sonra, tüm oyunlar onu taklid etmeye çalışınca, her oyun ödül üstüne kurulur oldu. "Raid yapın, eşya kazanın", "PvP yapın, achivement gelsin", "Quest yapın, title'ınız olsun". Peki Ragnarok Online'ın odağı ödül değil de neydi? Çok basit: Sosyallik.

Günümüz oyunlarının "solo quest yap, level atla, zorlu aktivite olursa arkadaş bul" mantığının yerine, Ragnarok seçenek sunuyordu: Yer yer görevler çıkarken, yer yer yaratık öldürerek seviye atlanıyordu. Bunun dışında daha düşük seviyelerde bile "boss" yaratıklarla karşılaşılabiliyordu. Bir dönemin oyunlarında gelen "soulbound" sistemleriyle bir çeşit "günah" haline gelse de, birbirine eşya vermek falan da mümkündü. Ondan sonracığıma, mesela oyundaki alım satım işleri dükkan açarak oluyordu. Dükkanı da Merchant karakterler arkalarında taşıdıkları arabayla açıyorlardı. Dükkanlarda satılan iksirleri, oyuncular yapabiliyordu (gerçi craft konusunda Ultima hep gönlümde ayrı bir yere sahip olacaktır). Üstüne bir de oyun yönetiminden çeşitli etkinlikler geliyordu: Mesela otomatikleştirilmiş ve basit bir arayüz yerine GM'ler tarafından yönetilen bir açık artırma! Oyunun en önemli aktivitelerinden birisi haftalık PvP savaşlarıydı. Bu savaşlarda guildler kaleleri ele geçirmeye çalışır, sahip olduklarını da korumayı amaçlarlardı. Her kalenin kendine özel bir zindanı olurdu. E tabii bu da guild'ler arası ittifaklar, ihanetler vb. ciddi bir dinamik getiriyordu, ne de olsa kale sahiplerinin bayrakları (ki bayrak grafiğini hazır listeden seçmek yerine kendileri belirleyebiliyordu) şehir meydanında dalgalanıyordu!

Sonuç? Ragnarok Online hiçbir oyunun sunmadığı bir sosyallik sunuyordu. Türkçe destek tabii güzeldi ama sonuçta oyunun sistemi sebebiyle üst seviyelerine ulaşmış olanlar arasında büyük bir kaynaşma gerçekleşiyordu, oyunda düşman bile olsalar, aynı şeyi paylaştıklarını hissediyorlardı (ki şahsen tanıdığım çok yakın iki dost, yıllarca birbirine rakip guild'lerdelermiş). Bir noktadan sonra, mahallede ya da okul çıkışı top oynamak gibi bir hâl alıyordu. Yeni gelenlere yardım edilmesi, başkentte pazar yeri olması, otomatik bir sistem olmadığından çok daha dinamik ve zorlu bir ticaret sistemi olması falan filan hepsi olayı eğlenceli kılıyordu. Daha zordu belki bazı şeyler ama daha eğlenceliydi.

İşte Ragnarok Online'ın olayı buydu: Devasa online rol yapma oyunlarının, "devasa online" kısmına yönelmiş, her şeyi sosyal olarak gerçekleştirmeyi amaçlayan bir oyundu. Ne kadar başarılı olduğunu görmek zor değil. RO bugün Uzakdoğu'da hâlâ çok popüler, Batı'da da birçok yeni oyundan daha fazla oynanan bir free2play olarak varlığını sürdürüyor. Yakın zamanda da Türkiye'ye geri dönen oyun, eski günlere kıyasla kat kat dolu ve her gün genişleyen içeriğiyle nasıl bir yer edinecek, merakla izliyoruz.







YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY O KADAR AZ OYUN GELDİ Kİ, HALININ ALTINA SÜPÜRDÜĞÜMÜZ OYUNLARI ÇIKARIP ONLARI KEMİRDİK. AMA İYİ DE ETTİK, NE ÇOK SERBEST YAPIM VARMIŞ GÖZDEN KAÇIRDIĞIMIZ...

FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 3
PC, PS3, 360

Serinin en iyi, son yılların iyi FPS'si aynı zamanda. İkinci oyunun kısıtlarının hepsinden kurtulmuş, hikaye modu, Co-Op'u ve multiplayer'ıyla tam bir paket haline gelmiş Far Cry 3. Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın bir cennet değil, tam tersine delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

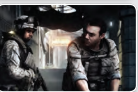


Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

Halo 4
360
Yeni bir yapımcının ellerinde şekillenen Halo 4, üçlemenin sonundan bayrağı büyük bir maharetle alıp taşımayı başarıyor. 360'ın en iyi oyunlarından biri.

Dishonored
PC, PS3, 360
Thief'in atmosferini ve oynanışını, Half-Life 2'nin mimari güzelliğini alın ve tamamen yeni bir steampunk evreninde bir araya getirin. İşte Dishonored!

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.



Battlefield 3 + DLC'leri
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.

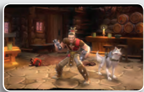
The Darkness 2
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

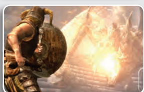


BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
PC, iOS

Tüm zamanların en büyük, en önemli rol yapma oyunu Baldur's Gate yeni bir oyuncu nesliyle ilk kez buluşuyor. Yüksek çözünürlüklü grafikleri, bazı hatalardan arındırılmış oynanışı ve gücünüzü çeşitli yaratık gruplarına karşı denemenize izin veren yeni The Black Pits bölümleriyle, 14 yıl öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması zor bir nostalji rüzgârı.



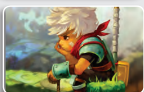
Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

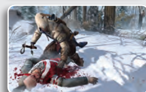


DMC DEVIL MAY CRY
PC, PS3, 360

"Japonlar tarafından yapılmamış bir Devil May Cry mı? Nasıl olabilir, bu bize hakaret! Başımıza daş yağacaaak!" serzenişlerini bir tarafa bırakıp bu oyunu oynayanlar, 2013'ün ilk bombalarından biriyle karşılaştı. Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla eğlenirken, Dante'nin saç kesimine takılanlar neler kaçırdıklarını bilmeden forumlarda DmC'ye saydırmaya devam etti.

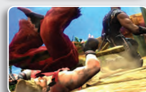


Hotline Miami
PC
Piksel piksel grafikler, eciş bücüş tiplemeler ve insanı tribe sokan bir müzik seçimiyle, psikopat ve kanlı, işte yılın en başarılı serbest yapım oyunlarından birisi.

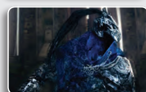


Assassin's Creed III
PC, PS3, 360
Beş oyunluk üçlemenin (?) son oyunu olarak başarılı bir çizgi tutturmayı başarıyor Connorgillerin Assassin's Creed. Ama hiçbir oyun ikinci oyunun tadını veremedi, o ayrı.

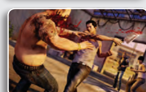
Hitman: Absolution
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.



Tekken Tag Tournament 2
PC, PS3, 360
Tam 12 yıl önce PS2 için çıkan TTT'ın yenisi, bu kez PlayStation 3 için karşımıza çıktı.



Dark Souls: Prepare to Die Edition
PC, PS3, 360
Dark Souls'un PC versiyonuna Games for Windows Live yüzünden kızgın olsak da, kaçırılmaması gereken bir oyun. Çözünürlük yamasıyla oynayınca şahane hale geliyor.



Sleeping Dogs
PC, PS3, 360
Çin'de geçen GTA değil, ondan çok daha fazlası. Batman'den sonra en iyi dövüş sistemlerinden birisi ve Hong Kong'uyla tam bir aksiyon fırtınası.

Şubat ayında çıkacak müthiş oyunlardan hangisine dalacaksın?

1. *Şubat'ı es geçip Mart'a hazırlanıyorum ben asıl. -MUSTAFA BURAK*
2. *Aliens Colonial Marines - Alien kızartmaya hazırım. -ESER*
3. *"Müthiş" kısmından emin değilim ama Omerta: City of Gangsters'e başladım bile. -NOYAN*
4. *Valla ben şu anki oyunlarımla mutluyum. Yavaş gelsinler! -MERT YİĞİT*
5. *Kimse Dead Space 3'ü benim kadar hevesle bekliyor olamaz. Az kaldı Isaac, az kaldı... -SİNAN*

Mobil oyunlardan birisine gömüldün mü hiç? Hangisi?

1. *Pou! Çocukluğumuzun sanal bebek duygusunu yaşatıyor. -MUSTAFA BURAK*
2. *Çok fazla gömüldüğüm bir mobil oyun olmadı, daha çok iki üç kere oynayıp sıkılma modundayım. -ESER*
3. *Air Attack HD oynuyordum bir ara (Nokia N9'da ama diğer platformlarda da var). Uzun yollarımın vazgeçilmeziydi. -MERT YİĞİT*
4. *Nokia 3310'daki Space Impact sayılmaz ise yenilerden New Star Soccer.-VOLKAN*
5. *Boş vakitlerimde iPad'den kafamı kaldıramıyorum ki... Ama bugüne dek oynadığım en bomba mobil oyun The Room oldu. -SİNAN*

Dante'nin saç kesimi fena diyorlar. Daha fena saç kesimli kimler var?

1. *Final Fantasy'den Rikku! Allah'ım o nasıl bir saçtır, bakımı nasıl yapılmaktadır! Biri açıklasın! -SİNAN*
2. *Kötü saç konusunda kimse Monkey Island Special Edition'daki Guybrush'ın eline su dökemez. -ESER*
3. *Far Cry 3'ten Vaas, '80'li yılların punk modası güya. -NOYAN*
4. *FIFA 13'ten Mario Balotelli desem çok saçmalamış olur muyum? -MERT YİĞİT*
5. *Mortal Kombat'tan Goro. -VOLKAN*

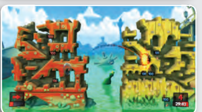
STRATEJİ



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.



XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Worms Revolution
PC, PS3, 360
Yeni fizik motoru ve suyun sadece bölümlerin dibinde değil, her noktada tehlikeli olması her şeyi değiştiriyor kurtçuklarımız için.

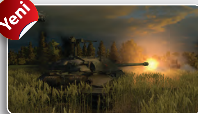


FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.

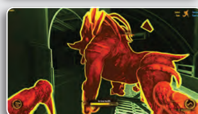
DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

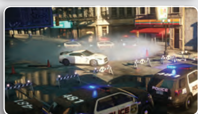


Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

AYIN ALTIN OYUNU



DmC Devil May Cry

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Heyoo! Kurak ayları geride bıraktık. Kasım ayını aratmayan bir Şubat ayına girdik. Aşağıdaki bebeklere bakar mısınız?

ŞUBAT '13	
Aliens: Colonial Marines	PC, PS3, 360, WiiU
BioShock Infinite	PC, PS3, 360
Crysis 3	PC, PS3, 360
Dead Space 3	PC, PS3, 360
Hitman: HD Trilogy	PS3, 360
Metal Gear Rising: Revengeance	PS3, 360
Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness	PC
Omerta: City of Gangsters	PC, 360
Persona 4: Golden	PS Vita

MART '13	
Army of Two: The Devil's Cartel	PS3, 360
Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate	3DS
Deadly Premonitions: Director's Cut	PS3
Gears of War: Judgment	360
God of War: Ascension	PS3
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	PS3, 360
Metro: Last Light	PC, PS3, 360
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	PS3, 360
Raven's Cry	PC, PS3, 360
Resident Evil 6	PC
SimCity	PC
Sly Cooper: Thieves in Time	PS3, PS Vita
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, 360
StarCraft II: Heart of the Swarm	PC
The Sims 3: University Life	PC
The Walking Dead: Survival Instinct	PS3, 360, WiiU
Tomb Raider	PC, PS3, 360
Trials Evolution	PC

NİSAN '13	
Dead Island: Riptide	PC, PS3, 360
Defiance	PC, PS3, 360
Dragon's Dogma: Dark Arisen	PS3, 360
Injustice: Gods Among Us	PS3, 360, WiiU
Star Trek	PC, PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



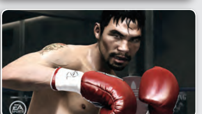
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

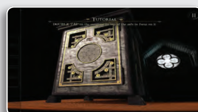


Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

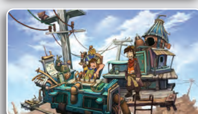


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

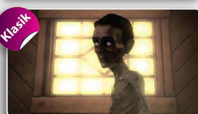
MACERA & BULMACA



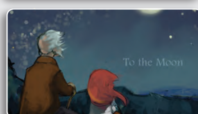
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



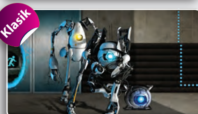
Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!

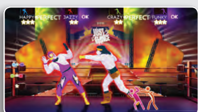


To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

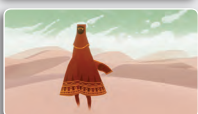
GARİP TÜRLER



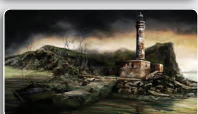
Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.



Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



EN YENİ TEKNOLOJİ MECMUASI
LOG
www.log.com.tr
57
ŞUBAT 2013
Teferruatlı inceleme
TEST ETTİK
LG Nexus 4
Nokia Lumia 820
HTC Windows Phone 8S
CES 2013
Harikulade ürünler
DEV EKRANLI ULTRA HD TELEVİZYONLAR, KAVİSLİ OLED'LER, FULL HD EKRANLI AKILLI TELEFONLAR, YENİ NESİL OYUN KONSOLLARI VE DÜNYANIN İLKLERİ ARASINA GİREN EN YENİ TEKNOLOJİLER
RETRO TEKNOLOJİ
NOSTALJİK GÖRÜNÜMLÜ, ENFES TEKNOLOJİLERLE DONANMIŞ EFSANE ÜRÜNLERİ SİZ KIYMETLİ OKURLARIMIZ İÇİN BİR ARAYA GETİRDİK
Pek keyifli oyunlar
• DMC: DEVIL MAY CRY
• LEGO THE LORD OF THE RINGS
• WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS
• BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION
#57
Sony Xperia Z
FULL HD EKRANLI MÜSTESNA ANDROID
NVIDIA Project Shield
SEYYAR OYUN KONSOLU
Firefox OS cebe teşrif etti
Samsung S9 UHD TV
ULTRA SIRA DIŞI 4K TELEVİZYON
EN YENİ TEKNOLOJİ MECMUASI
www.log.com.tr

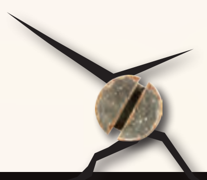
ORGANİZE SANAYİ



YAĞMURLU

Son zamanlarda giriş yazısı yazarken hava hep kapalı, hep yağmurlu oluyor nedense. Bilinçaltımın yaptığı bir tercih mi, yoksa tamamen tesadüf mü bilmem. Ama güneşli havada yaşamaktansa, bulutlu ve kapalı bir havada nefes almayı tercih ederim. Kar da yağsın hatta. Organize Sanayi'de ceketime atkıma sarınır çalışırım nasıl olsa. Başka da üşüyecek bir kişi bile yok zaten burada. Hatta özellikle canavar test sistemi soğuk havaları ayrı bir seviyor, öyle havalarda iyice sessizleşiyor (sıcak havada da elektrik süpürgesi mübarek). Test sistemi demişken, Organize Sanayi bu ay da pek çok ürüne ev sahipliği yaptı. Devam eden sayfalarda göreceksiniz zaten hepsini birer birer. Güvenliğinizi sorgulayacağınız keyifli bir dosya hazırlayan Eren, Sanayi'de fazla durmadı (soğuğu sevmiyor bence o). Ha bir de unutmadan söyleyeyim, Oyungezer için Sanayi, bu ay dört sayfasından feragat etti. Yine olsun, yine yapar. Sonuçta Oyungezer uyursa herkes ölür. Neyse, biraz daha konuşursam mavi ekran vereceğim, benden bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere goyun kardeşlerim.

-MERT YİĞİT DOĞRU



Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

- BenQ XL2410T
- Aerocool Touch 2000
- Intel Core i7-990X
- Aerocool Strike-X 1100W
- Akasa Venom Voodoo
- Geil Evo Corsa
- Logitech G930
- Asus Matrix Platinum GTX 580
- Akasa Venom Toxic
- Logitech G9x
- Aerocool Strike-X
- Team Xtreem S3 120 GB
- Asus Maximus IV Extreme Z
- Logitech G510
- WD Black
- Logitech Z906

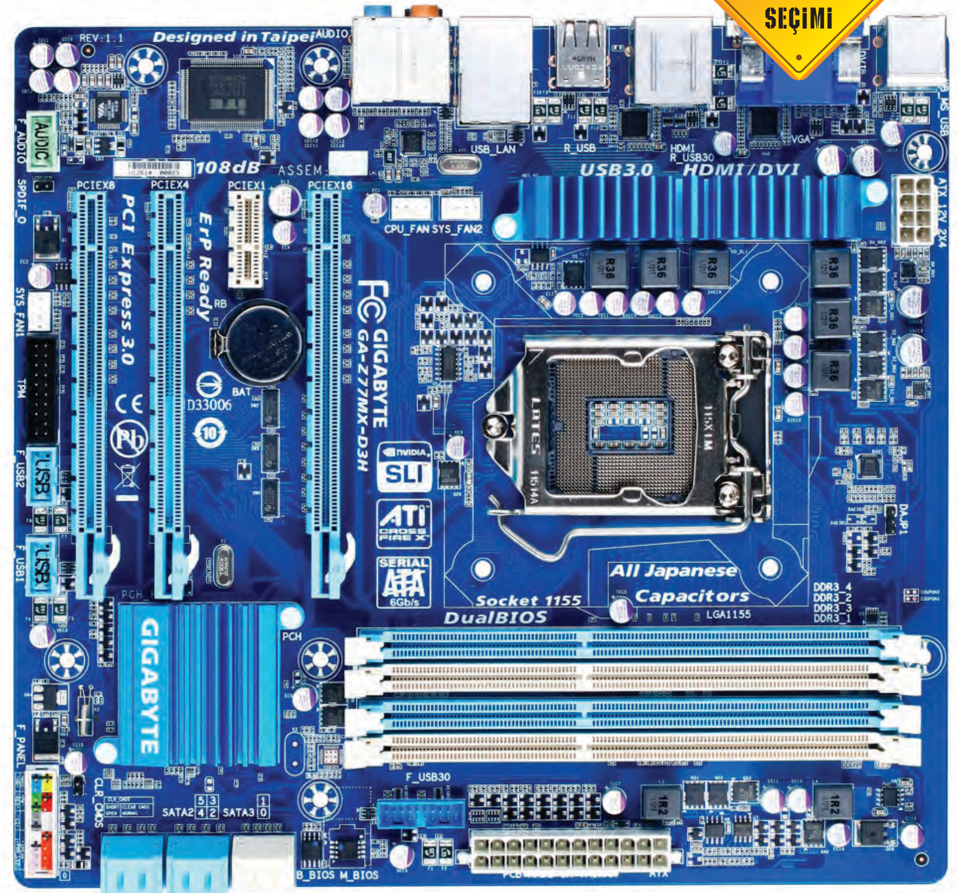
AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD

Gigabyte GA-Z77MX-D3H-TH

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KÜÇÜMEN BİR Z77 -MERT YİĞİT DOĞRU

HER AY GÖNDERDİĞİ ürünleriyle bizi anakartsız komayan Gigabyte, bu ay da Z77 kullanan mini-mini bir kartını yollamış. Ama onun bir microATX oluşuna aldanmayın sakın! Hem ne derler bilirsiniz: Ufacık boyu var, türlü türlü huyu var (bu sözü Google'da aramaya kalkmayın ama. 16mm'lik bukalemun videoları çıkıyor karşınıza çünkü). GA-Z77MX-D3H-TH için de bu sözü kullanabiliriz sanıyorum.



DUAL THUNDERBOLT!

Eveet, şimdi gelelim anakartın özelliklerine. Yukarıda da dediğim gibi anakart Z77 kullanıyor, bunu cebimize koyduk. Bunun yanı sıra bu miniğe 32GB'a ve 2800MHz'e (OC tabii) kadar DDR3 belleğinizi takabiliyor, NVIDIA SLI ve AMD CrossFireX'ten faydalanabiliyor (PCIe x16 + PCIe x8), 2 adede kadar SATA 6Gb/s ve 4 adede kadar da SATA 3Gb/s sabit diskinizi bağlayabiliyorsunuz. Kısacası ortalama bir bilgisayar kullanıcısının isteyeceği tüm bağlantıları ufacık bedeninde toplamış GA-Z77MX-D3H-TH.

Asıl güzellikse, ürünün arka panel bağlantılarına baktığımızda ortaya çıkıyor. Burada, mini DisplayPort olarak da kullanabileceğiniz 2 adet Thunderbolt girişi mevcut (bu girişler maksimum 2560x1600 çözünürlük sunuyor). Kısacası bu anakart destekleyen cihazlarla birlikte kullanıldığında, bir masaüstü bilgisayarda bulunabilecek en hızlı bağlantı arayüzüne sahip (bir Thunderbolt'un nesi var, iki Thunderbolt'un sesi var). Bu portların yanı sıra birer adet VGA, DVI-D ve HDMI çıkışı mevcut. Geri kalanlar da malum: Bir adet hibrid PS/2 bağlantısı, 4 adet USB 2.0, 2 adet USB 3.0, ethernet portu ve ses giriş çıkışları.

BAŞKA?

Diğer sayacaklarım klasik şeyler... PCI Xpress 3.0 desteği, Gigabyte 3D Power, Gigabyte 3D BIOS, Gigabyte Ultra Durable 4 ve 3 kata kadar daha çok enerji sunan Gigabyte On/Off Charge gibi özelliklere sahip GA-Z77MX-D3H-TH. Firma, ses çözümü olarak da 108db sinyal gürültü oranına (SNR) sahip VIA VT2021'e yer vermiş.

Minik anakartın incelemesi de minik olurmuş derler, o nedenle gelelim sadede (bu "diyenler" çok olmadı mı artık?). Gigabyte GA-Z77MX-D3H-TH, ufak kasanıza dünyalar sığdırmanıza yarayan bir kart. Hani geçen ay "Kendi Steam Box'ımızı yaratırız belki bi gün!" demiştim ya, işte o Steam Box'ın baş kahramanı olabilecek kapsiteye sahip. Siz de onu tanırsanız çok seveceksiniz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Minicik boyuyla yapmadığı şey yok!
Eksiler: Yok
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
Dağıtıcı: Arena www.arena.com.tr
Endeks www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 155$ + KDV

StickNFind

"Sen nereye kayboldun bakayım?" demeye son! Çantanızı mı bulamıyorsunuz? Atın içine bir StickNFind. Kitabınız mı kayıp? Çocuk mu kaybolur diye endişeleniyorsunuz? Yapıştırın StickNFind'ı gitsin (çocuğunuza bunu nasıl yapıştırırsınız onu bilemem). Sonrasında tek yapmanız gereken cep telefonunuza yüklediğiniz uygulama vasıtasıyla StickNFind'ı, dolayısıyla da bu küçük sticker'ı yapıştırdığınız şeyi bulmak (bu arada StickNFind'ın üzerinde de ışık ve titreşim bulunuyor, bilginize). Farklı renklerde gelen sticker'ları, NFC etiketleri gibi de kullanabiliyoruz ayrıca: İşyerimizdeki StickNFind'a başka, evimizdeki StickNFind'a başka ayarlar atayabiliyoruz. Telefonumuz, ilgili StickNFind'ın menziline girdiğinde otomatik olarak o ayarlara geçiyor. Son derece parlak olan bu fikir, Kickstarter benzeri Indiegogo'da bağışlarınızı bekliyor... Şaka be, adamlar hedeflediklerinin 11-12 katı fazla para toplamışlar (70.000 hedef, 810.000+ toplanmış). Eğer önceden sipariş vererek 35$'a iki tane kapmak istiyorsanız, bit.ly/UduQAC adresini hemen ziyaret edin derim. Bu fırsat kaçmaz!



MSI Slider

MSI SLIDER TÜRKİYE'DE İLK DEFA ORGANİZE SANAYİ'DE! -BURAK AKMENEK



YENİ TABLET MODELLERİ daha senenin başından bir bir dökülmeye başladı. MSI'ın modeli ise şimdilik piyasada yalnızca başka bir markada daha gördüğüm kayabilen bir tasarıma sahip. Bu tasarımda klavye elle kaydırılarak tabletin altından çıkarılıyor ve tablet klavyeye paralel olarak çıkarıldıktan sonra kaldırılıyor. Böylece eski netbooklara benzer bir tasarımla karşılaşıyorsunuz. Tek fark ekranın arkasında dört parmaklık bir payın kalması.

PERFORMANSI DA İYİYMİŞ HANİ

MSI Slider, 1.7GHz hızında çalışan Intel Core i5 işlemciye, 8GB belleğe ve 128GB SSD'ye sahip. 11,1 inç büyüklüğündeki tabletin 1920x1080 piksel çözünülürlüğü var ve grafik gücünü Intel HD 4000 grafik yongasından alıyor. Bu yonga artık neredeyse her Intel işlemci çözümlü tablette standart halini almış durumda. Bu kötü mü? Tabii ki hayır. Mesela düşük çözünürlükte World of Warcraft oynayabiliyorsunuz ya da eski Heroes serisi oyunları çalıştırabiliyorsunuz.

WORLD OF WARCRAFT MI?!

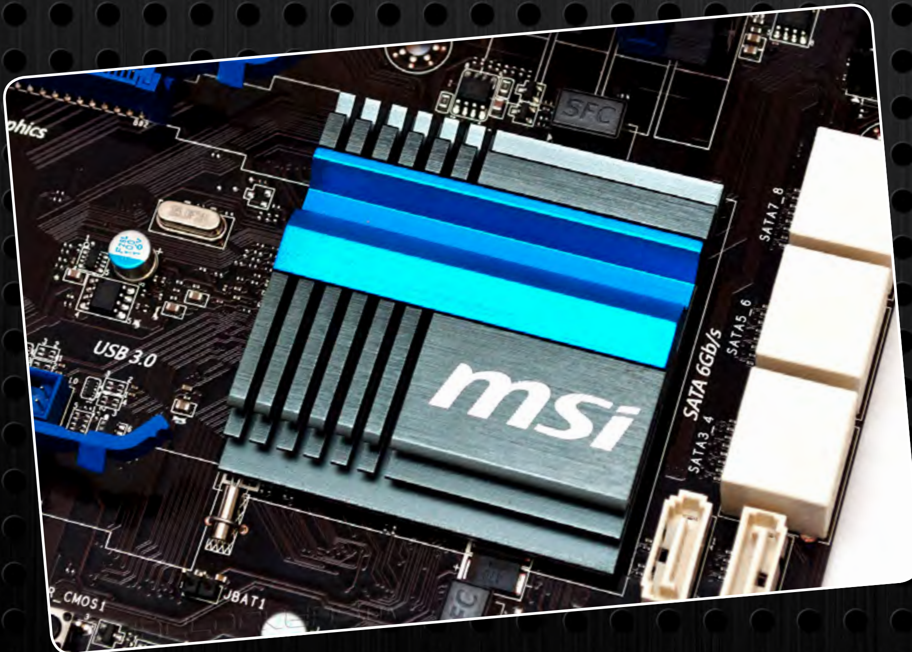
Tabletin (Mert'in çok sevdiği *(heheh -Mert)*) çiklet tasarımlı denilen, ayrık tuşlardan oluşan klavyesinin kullanımı kolay. Beyaz renkli tabletin IPS panel ekranı haliyle dokunmatik. Bu da görüntü kalitesini oldukça artırıyor ve doğal olarak Windows 8 işletim sistemiyle geldiğinden yazı yazmak hariç neredeyse tüm işlerinizi ekrana dokunarak yapıyorsunuz. Ha bir de tabii ki Windows 8 kısa yollarını kullanıyorsunuz. Malum, kısa yollara alışanlar için bu işler Windows 8 tuşu olmadan olmuyor.

Yaklaşık 1kg ağırlığındaki MSI slider, tablet standartlarına yakın (genel ortalama 800g) bir kiloda. Ağırlığı haliyle klavye arttırıyor ama böyle bir modele sahip olmak tamamen tercih meselesi olduğundan katlanıp katlanmamak da size kalmış. Sonuçta kayan bir model aldığınızda, her an her yerde rahatlıkla çalışabiliyorsunuz.

Slider'ın fiyatı günahı boynuna. Çünkü bir ürünü incelerken henüz bir açıklama yapılmamıştı.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: ?
Artılar: 6 saat pil ömrü
Eksiler: Açmak için iki el gerekiyor
Üretici: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: Belli değil



MSI'dan Rekor

MSI, FM2 PLATFORMU HIZAŞIRTMASINDA 1 NUMARA

Hepimizin çok yakından tanıdığı MSI (tanımayanlar sayfanın etrafındaki incelemelere bakabilirler), geçtiğimiz ayın ilk haftasında yaptığı açıklamayla sevenlerini daha çok mutlu edecek: Firma, FM2 platformunda hızaşırtma konusunda şu anda dünya lideri. Boşa konuşmuyor tabii adamlar, ellerinde kapı gibi verileri var. AMD A-5800K APU'nun 7936MHz hızında çalıştırıldığı MSI FM2-A85XA-G65 anakart, şu anda bu konuda dünyanın en hızlısı. Bunun yanı sıra A10-5800K'ya entegre olarak gelen AMD Radeon 7660D'nin hızı da 1603MHz'e kadar çıkarılabilmiş! İnanılmaz... MSI'a göre bu veriler, FM2 platformunda firmanın 1 numara olduğunu kanıtlıyor. Yorumu size bırakıyoruz.

MSI GT70 Dragon Edition

KENDİSİ YETMEDİ, BİR DE EJDERHASINI GETİRMİŞ! -MERT YİĞİT DOĞRU



GEÇTİĞİMİZ YIL İÇERİSİNDE MSI GT70'in kulağını epey bir çınlattık. Zorlu rakiplerle çıktığı Oyuncu Dizüstü Meydan Muharebesi'nde galip gelen bilgisayar, Tamir Atölyesi sayfalarımıza da fazlasıyla "Yaa al diyorum valla çok güzel bi bilgisayar yaa" temalı mektuplara konuk oldu. Ama hakikaten de güzel bilgisayardı. Tasarımıyla, performansıyla, havalı bir iki özelliğiyle eşsizdi ve tam bir oyuncu bilgisayarıydı MSI GT70.

Tüm bu izzet-i ikramlarımıza cevaben, ejderha temalı abisini çağırmış bu sefer de. Nasıl bir bilgisayar olduğunu söylememe gerek var mı?



TABİİ VAR CANIM, İNCELEMEYİ NEDEN YAZIYORUZ?

Kırmızı gözlü devi masanızın üzerine kurunca, heybetine hayran kalacaksınız. Adı üstünde, dev... Kapağın üzerindeki ejderha logosunun ortasında, arka aydınlatmalı MSI logosu bulunuyor. Ve bu ikili çok şık duruyor! Kapağı kaldırdığınızda da bileklik üzerinde bir başka ejderha figürü göreceksiniz, sakın korkmayın. Kapaktaki figür etraftakilerin kem gözlerinden bilgisayarınızı korurken, bilekliklikteki figüre bakarak da gaza gelebilirsiniz (en azından bende öyle oldu). 17,3"lik LED arka aydınlatmalı FullHD ekrana sahip olan bilgisayarın touchpad'i, tek parça ve çok kullanışlı... Ne? Tabii ki de tek parça değil (özellikle de son zamanlarda tek parça touchpad'lerle gelen bilgisayarlardan sonra)! Onun dışında klavyenin SteelSeries imzası taşıdığını söylesem ne dersiniz? Ve evet, GT70'te olduğu gibi farklı tuş takımı gruplarına farklı renkler atayabiliyor ya da o grubun arka aydınlatmasını tamamen kapatabiliyoruz. Ne de güzel oluyor...

Danimarkalı Dynaudio'nun elinden çıkan ve 7.1 kanal desteği sunan ses sistemi, yeri geldiğinde bülbül gibi şakırken yeri geldiğinde de ejderha gibi kükrüyor (sesinden en memnun kaldığım dizüstülerden biri oldu Dragon). Ses çıkışları da oldukça zengin olan bilgisayar, sadece kâğıt üstünde değil pratikte de kullanıcının ihtiyacı olan berrak sesi sunacak kapasiteye fazlasıyla sahip.

KONFİGÜRASYON VE PERFORMANS

Performans konusunda şu cümleyi söyleyip, sonsuza dek susmak istiyorum: MSI GT70 Dragon Edition, bu güne kadar Organize Sanayi'nin kapısından içeri giren en güçlü dizüstü bilgisayarları arasında başı çekiyor. 2,4GHz'lik Intel Core i7 3630QM işlemcisi (22nm Ivy Bridge), 16GB çift kanal DDR3 sistem belleği ve NVIDIA GeForce GTX 675MX grafik çipinin aynı kasada buluştuğu bir oluşumdan da başka bir şey bekleyemezdiniz zaten. 128GB'lık çift SSD (RAID0) ve 750GB'lık WD HDD depolama birimine sahip olan GT70 Dragon Edition, Windows 8 işletim sistemini kullanıyor ve masaüstü performansı da üst düzeyde. Unutmadan bilgisayarın sadece 5-6 saniyede açıldığını söyleyip iyice moralinizi bozmak istiyorum (ooh, canıma değsin).

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 3.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
54,2	1364	21	542
3DMark 11			
Performace		Extreme	
4313		1440	

Üzerinde eSATA, HDMI 1.4, D-Sub çıkışları, ethernet portu, iki adet USB 2.0, üç adet USB 3.0 bağlantı noktası bulunan GT70 Dragon Edition, WLAN 802.11 b/g/n ve Bluetooth 4.0 kablosuz bağlantı teknolojilerini de destekliyor. Yalnız tüm oyuncu bilgisayarının eksi yönlerini taşıyor doğal olarak ürün: Çok büyük ve 3,9kg ağırlığında (adaptörünün boyutunu da tahmin ediyorsunuzdur). Masaya öyle bir kuruluyor ki yerinden kaldırmaya yeltendiğinizde burunlarından dumanlar çıkmaya başlıyor neredeyse. Haa, aklıma geldi: Ürünün hiç ama hiç ısınmadığını; hadi ısındı diyelim, klavyenin üst kısmındaki dokunmatik panelde bulunan Turbo tuşunun yanındaki tuşla fanları coşturabileceğinizi söylemiş miydim ("RÖARGH!!" seviyesindeki sese pek fazla dayanamayacaksınız yalnız)?

9 hücreli 7800Mah'lık pili, ne kadar abanırsanız abanın 3 saati görüyor. Ama zaten adaptörsüz bir yere götürmeyeceksiniz ki siz bu bilgisayarı (3





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Performansa 10 yıldız olacaktı aslında.
Eksiler: Ağır falan ama eksi saymazsınız herhalde.
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 2699$ + KDV

saat çok iyi bir rakam bu arada, yanlış anlaşılma olmasın).

ALDIM GİTTİ O ZAMAN

Cebini yakmayacaksa al git tabii goyunum, beklemen kabahat. Benim gücüm yetse alır gelirdim ama, şimdilik o mertebede değilim ne yazık ki. Belki bir gün...







Dacor Discovery Wall Oven

SENELERDİR "AKILLI FIRIN" KULLANDIĞIMIZI SANMIŞIZ!

Lüks Amerikan beyaz eşya üreticisi Dacor, CES 2013'te yeni nesil akıllı ankastre fırınını tanıttı. Android üzerine BMW işbirliğiyle geliştirilen bir arayüz kullanan fırın, Samsung tarafından geliştirilen 1GHz işlemci, 512MB bellek ve PowerVR SGX 540 grafik yongası kullanıyor. WiFi'dan bağlanarak internetten yemek tarifi indirmenize, izlemenize ve seçtiğiniz tarifi pişirmenize olanak tanıyan fırın, utanmadan bir de "Yemek Piştii!! (:" diye bildirimde bulunuyormuş. Tekli olarak 4499$'dan, çiftli olarak da 7499$'dan satılacak olan fırın, evimizdeki fırınların boş ve beleşliğini bize yeniden hatırlattı. Şikâyetçiyiz!

Sony Vaio SVE112M1EW

BEYAZLAR İÇİNDEN BİR SENİ SEÇTİM -MERT YİĞİT DOĞRU

SONY'NİN VAIO SERİSİ bilgisayarlarını ta başından beri severim. Hatta zamanında bir tane almak bile istemiştim ama fiyat etiketlerini görünce topuklarıma baka baka geri dönmüştüm eve (bu dediğim gerçektir ve yaklaşık 10 sene öncesine tekabül eder). Soğuk bir Pazartesi günü, Organize Sanayi'de kavuşmak varmış bir Vaio'yla kaderde.

İLK BULUŞMALAR HEP HEYECANLI GEÇER

11,6"lik inci beyazı bilgisayar, çantanızdan çıkardığınız anda etraftaki birkaç meraklı gözü rahatlıkla yakalayabilecek güzelliğe sahip. Boyutları itibariyle de gayet taşınabilir olan ürünün beyaz bedeni, ekranın etrafını siyah bir çerçeveyle örtmüş, ne de güzel olmuş. Ekranın altındaki "Sony"ye eşlik eden bilekliğe gömülü "Vaio" logosu da, benim gibi detay manyağıysanız sizi mutlu edecektir. Aynı şekilde kapaktaki logo birlikteliği de. Ancak bunu, Vaio'nun çiklet klavye ve tek parça touchpad'i için söyleyemeyeceğim. Klavyenin tuşları küçük ve çok yumuşak; touchpad'in de tek parça olması can sıkıyor. Ama olsun, ben bu bilgisayarı tüm günahlarıyla sevdim vallahi. Klavyenin üst kısmında göreceğiniz kısayollar da, pek kullanışlı bulmasam da, işinizi kolaylaştırabilir. Buradaki "Assist" tuşu bazı sistem bilgilerine ve ayarlara ulaşabileceğiniz Vaio Care'i, "Web" tuşu varsayılan tarayıcıyı, "Vaio" da Vaio Control Center'ı açıyor. Vaio Kontrol Merkezi'nde de Güç/Pil, Fare/Klavye ve donanım ayarları gibi seçenekleri kurcalayabiliyoruz.

Bilgisayarın üzerinde, boyuna göre bolca bağlantı seçeneği bulunuyor: D-Sub ve HDMI çıkışları, 1 adet USB 3.0, iki adet USB 2.0, SD/Memory Stick kart okuyucu ve ethernet portu. E daha ne olsun. Ne olsuun... Mesela güçlü bir donanım! 1366x768 piksel çözünürlük sunan bilgisayar, kalbinde AMD E2-1800 APU ve 4GB DDR3 bellek taşıyor. İçerisinde Radeon HD 7340 GPU barındıran bu APU ile oyun oynamak dışında neredeyse tüm işlerinizi halledebiliyorsunuz. Rahat rahat internette gezinebilir, 1080p filmlerinizin keyfini sürebilirsiniz mesela, kimse size karışamaz! Tabii bu sırada yeni oyunları oynamak yerine, eski klasiklere dönebilirsiniz... Ben, benzer bir konfigürasyonda Max Payne'le, Hitman: Blood Money'le, Gish'le, GTA: Vice City'yle, efendime söyleyeyim Crazy Taxi'yle (bu biraz fazla eski oldu kabul ediyorum) coşuyorum. Size de aynısını yapmanız konusunda baskı yapmak istiyorum!

BAŞLAT NİRDE?

"Windows 8 giren bilgisayara Başlat girmez" diye bir atasözü vardır, bilir misiniz? Ancak şimdiki gençler bu atasözünü Start8 gibi üçüncü parti yazılımlarla bozdular iyice. Evet, bilgisayar Windows 8 kullanıyor ve bana soracak olursanız gayet de güzel oluyor. Masaüstü bilgisayarımızda kafamız kadar Windows 8 kutucukları can sıksa da, 11.6"te gayet keyifli bir kullanıcı deneyimi sunuyor Windows 8 bana soracak olursanız. O nedenle asmayın hemen bilgisayarı ve işletim sistemini. Benzer konfigürasyonda kullanıyorum, çok da memnunum (bu benzer konfigürasyon olayı da "Ruşen amcanın oğlu Sedat'a döndü).

Aldığım notlar burada bitiyor, bilgisayar yanımda duruyor. Sözün özü, çok fazla işlem gerektiren oyun ve programlara abanmadığınız taktirde her işinizi görebilecek şık bir bilgisayar Sony Vaio SVE112M1EW (1080p film diyorum daha ne diyeyim?). 1,5kg ağırlığında ve abanınca şarjı 4 saate yakın gidiyor. Hepsini alt alta koyun, toplayın ve verin kararınızı.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Tasarım, kullanıcı deneyimi
Eksiler: Yok
Üretici: Sony www.sony.com.tr
Dağıtıcı: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: 1249TL + KDV



Sony Xperia U

SONY'NİN SAĞLAM ORTA DİREĞİ -MERT YİĞİT DOĞRU

SONY, ÖZELLİKLE ERICSSON'U aldıktan sonra Android'li telefonlarında güzel bir tasarım çizgisi oturttu ve yoluna emin adımlarla devam ediyor. Böyle diyerek elbette Sony Ericsson'a da haksızlık etmek istemiyorum. Ne de olsa hayatımda en keyifli kullandığım, Taksim'de geçen güzel bir gecede kaybettiğim ve bunun ardından resmen hüzüne boğulduğum telefonum bir Sony Ericsson'du.



MAZİ KALBİMDE BİR YARADIR

Ama ne olursa olsun mazidir ve kapanması gerekir. Şimdi konumuz Sony Xperia U. Kullanması keyifli, yazısını yazması ayrı keyifli olan güzel bir telefon kendisi. Ufacık tefecik, ama bir dolu özelliğe sahip. Eee, telefonda Android 2.3.7 var, az buz bir işletim sistemi değil ki? Yalnız şunu da unutmamak gerekir ki, Xperia U'nun sesi abileri kadar çıkamıyor. İncelemeyi okumadan önce, kendisinin NXT kardeşlerin en küçüğü olduğunu söylemem gerekir sanırım.

112x54x12mm'lik boyutlara sahip Sony Xperia U'nun ekranı 3,5" ve 480x854 piksel çözünürlük sunuyor (280ppi). Dönemin yükselen trendi olan "büyüğü makbuldür"e kendinizi kaptırdıysanız, bu telefona ısınmanız zor olabilir. Ben bile 3,9"lik telefonumdan sonra deneyince garipsedim biraz. Özellikle de sanal klavyenin kullanımı, epey bir alıştırma gerektiriyor büyük ekrandan geçerseniz. Küçük ekrandan geçerseniz de pek bir şey değişmiyor aslında. Sanal klavye dar!



DONANIMCISIN, DONANIMA GEL!

Telefon, 1GHz'lik ARM Cortex A9 tabanlı U8500 işlemci ve Mali-400 grafik çipi barındırıyor. Bellek miktarıysa 512MB. microSD kart yuvası bulunmayan U'nun 4GB'lık kapasitesi de, donanımı gibi biraz güdük kalıyor. Ama başta söylediğim gibi onun küçük kardeş olduğunu, ve küçük kardeşlerin bazı yaramazlıklarını görmezden gelmemiz gerektiğini unutmuyor ve yolumuza devam ediyoruz.

Telefonun en ilginç ve güzel özelliği, değiştirilebilir alt kapakla ekran arasındaki şeffaf şeritte yatıyor. Dinlediğiniz müziklerin albüm kapaklarına, baktığınız resimlere ve temanıza göre bu şerit renk değiştiriyor. "Ne kadar gerekli?" diye soranınız olabilir, "Aaa, ne şirinmiş buu!" diyeniniz olabilir. Ben bu iki güruhun arasında bir yerlerdeyim diyebilirim. Hoş bir özellik, ama elzem değil. İşin ironisi de şurada: Akıllı telefonlarımızdaki pek çok özellik gibi...

ŞU DEVİRDE MAZİ Mİ KALDI ALLASEN?

Sony'ye özel xLOUD ve Mobile Bravia Engine gibi özelliklere de sahip olan telefonun menüsü, bildiğiniz ve alıştığınız Sony Ericsson havasında (Timescape UI sağ olsun). Telefonun normal SIM kart kullandığını, görüşme ve ses kalitelerinin bir Sony klasiği olarak son derece güzel olduğunu ve şarj süresinin de 1 günü rahat geçtiğini belirteyim. 30fps'de 720p video çekebilen arka kamerası da, gün ışığında güzel sonuçlar verse de geceleri patlıyor. Pek çok akıllı telefonda olduğu gibi.

"Uygun fiyatlı olsun, aklı yerinde olsun, benim olsun." mottosuyla hareket edenlerin telefonu. Eğer siz de aynı fikirdeyseniz alın ve kullanın (hayat ne kadar basit di mi?).

İNCELEME

Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Uygun fiyat, sağlam yapı, kaliteli malzeme
Eksiler: Yok
Üretici: Sony www.sony.com.tr
Dağıtıcı: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: 700 TL



Tizen'li Telefonlar Geliyor

SAMSUNG VE INTEL İŞBİRLİĞİYLE

Nokia Maemo, Intel Moblin birleşti ve MeeGo ortaya çıktı. Şu anda bile dünyanın en doğal işletim sistemlerinden biri olan MeeGo, kimlerine göre Nokia'nın kurtuluşuydu; fakat Nokia bu kurtuluşu elinin tersiyle itti ve Microsoft ile anlaşarak Windows Mobile'a eğildi (gerçi belki de bu bir kurtuluş oldu Nokia için). Güzide işletim sistemi MeeGo, yoluna iki farklı işletim sistemi olarak devam edecekti: Samsung ve Intel'in birlikte geliştirdikleri Tizen ve MeeGo'nun geliştiricilerinden oluşan bir ekibin, MeeGo'nun küllerinden doğurduğu ve Android için yazılmış uygulamaları da çalıştırması beklenen Sailfish OS (iyi hoş da, o isim ne öyle babacım ya?). Bu iki işletim sistemi de şu anda bize çok yakınlar. Sailfish OS test aşamasında; Tizen'li Samsung'ların da 2013 yılı içerisinde piyasaya çıkacağı bizzat Samsung tarafından açıklandı. iOS, Android ve Windows Phone'un yanında ne yapacaklar, ne kadar tutunabilecekler bu sene göreceğiz (bu arada Ubuntu da bir diğer yandan bastırıyor!).

DOSYA

GÜVENLİK SİZDEN SORULUR

BİLGİSAYAR, İNTERNET VE KİŞİSEL BİLGİLERİN EMNİYETİ ÜZERİNE

- EREN OKKA

“Tehlikenin farkında mısınız?” ya da “Hacker’lar peşinizde!” gibi can alıcı bir başlık atmadığınız sürece insanların dikkatini çekip de böyle bir yazıyı okutmanız biraz zor. Öncelikle onlara kaygı aşılamanız gerekiyor ki ardından çaresini pazarlayabilesiniz. Fakat tam da bu korku tellallığı yüzünden insanlar teknoloji dünyasında ya daimi bir güvensizlik ya da kendilerine sunulan sözde çözümlerle sahte bir emniyet hissi içinde yaşıyor.

Dört sayfalık bu yazıyı ya da bir başkasını okumak sizi tüm tehlikelere karşı koruyacak değil, ama en azından farkındalık ve bağışıklık kazandıracağını umuyorum. İtiraf etmeliyim ki biraz da kendimi düşünüyorum: Güvenlik konusunda doğru düzgün bilgi sahibi olanların sadece *şapkalılar* olduğu bir dünyada yaşamak istemiyorum.

ZEUS (TANRI OLMAYAN)

Her şeyden önce bilmeniz gereken tek bir gerçek var: Hiçbir sistem yüzde yüz güvenli değildir. Yeterli kaynaklara sahip bir kimse her sistemin eninde sonunda bir açığını bulabilir. Buluyor da. Her geçen gün yeni açıklar keşfediliyor. Bazıları özel bir kesimi, bazılarıysa herkesi ilgilendiriyor.



Saldırılarda kullanılan yöntemler ve ardında yatan nedenler değişiyor. Artık 13 yaşındaki veletler (ya da kendini o yaşta unutanlar) haricinde kimse milletin CD sürücüsünü açıp kapatan trojanlar kullanmıyor. DDoS saldırısı gibi dağıtık çalışma, ya da Bitcoin üretimi gibi yüksek işlem gücü gerektiren işlere yönelik botnet'ler yaygın. Kredi kartı gibi değerli bilgileri yürütmekle kalmıyor, sisteminizi köle gibi kullanıyorlar. Bazen ne kadar korunsanız da hiç beklemediğiniz bir yönden, kontrolünüz dışında gelişen (örn. DNS hijacking) bir saldırıya uğruyorsunuz. Tinba gibi doğrudan belirli bir bölgeyi hedef alan, geçen yıl Türkiye'de en az 60 bin bilgisayarı etkilediği düşünülen virüsler var (bkz. sağ üstteki harita). Stuxnet, Duqu, Flame gibi sıra dışı programların gösterdiği üzere geleneksel koruma yöntemleri ciddi saldırılar karşısında çaresiz kalabiliyor.

Bizim açımızdan iyi haber şu ki bu işi meslek edinmiş insanlar yeni keşfedilen açıkları ("zero-day", yani sıfırıncı gün saldırıları) yalnızca İran'daki nükleer altyapı tesisleri gibi kayda değer hedefler ya da çok değerli bilgiler barındıran sistemler üzerinde kullanmayı tercih ediyor. Geriye kalanlar içinse cahillik, saflık ve üşengeçlik gibi insani yönleri istismar etmek yeterli oluyor. Bizim gibi kendi halinde kullanıcıların dikkat etmesi gerekenler de işte burada başlıyor.

ADMIN:PASSWORD

Herkesin bir şekilde mağdur olduğu bir konu, şifreler. Bugüne kadar belki e-posta adresinizin şifresi ele geçirildi, ya da belki banka kartınızın şifresini unutup durdunuz. İnternete bomba gibi düşen haberlerle iyice paranoyak oldunuz, kimseye güveniniz kalmadı. Biliyorsunuz, geçtiğimiz yıl içinde birçok önemli isme ait (Last.fm, LinkedIn, Sony, Valve...) kullanıcı veritabanları çalındı ve emin olun bunlar sadece basına yansıyanlardı. Ne yazık ki birçok firma, gerekli önlemleri almadığı yetmiyormuş gibi, kullanıcılarının güvenliğini bir kez daha riske atarak olayı örtbas etme yolunu tercih ediyor. Örneklerini gördüğümüz üzere bir firmanın ne kadar büyük olduğunun önemi yok. Ama yine de hangilerinin bu işi yeterince ciddiye almadığını gösteren ipuçları yakalayabilirsiniz. Mesela yeni üyelik açtıktan veya "şifremi unuttum" özelliğini kullandıktan sonra şifrenizi size düz yazı halinde, açık açık gösterenlere karşı temkinli davranmalısınız. Aklı başında bir sistem yöneticisi bunu yapmaz, daha doğrusu yapamaz, çünkü parolanız tek yönlü olarak şifrelenmiştir.

Üyelik sistemini biraz daha açmakta fayda var. Herhangi bir siteye üye olduğunuz vakit, veritabanında kullanıcı adınız ve parolanızla beraber yeni bir girdi oluşturulur. Bu veriler ya düz metin halinde saklanır ki hassas bilgileri saklamak için çok kötü bir yöntemdir, ya da saklanmadan önce şifrelenir. Bazı şifreleme yöntemleri diğerlerine göre daha güvenlidir ve günün birinde kötü niyetli biri bu veritabanını ele geçirirse, içeriğine erişmesi daha fazla zaman alır.

"Daha fazla zaman alır" ifadesine dikkatinizi çekerim. Şifreler kırılamaz değildir, sadece zaman gerektirir. Kriptografide bilinen birçok "güvenli" yöntem de yalnızca kırılması çok uzun süreceği için bu şekilde nitelendirilir, zira kimsenin bu işe binlerce yılını ayıracak zamanı ya da onu telafi edecek kaynakları yoktur. Diğer yandan, işlem gücünün artmasıyla birlikte bu zaman gereksiniminin giderek azaldığını bilmekte fayda var. Bir zamanlar ancak süper bilgisayarlarla kırılabilen şifreler, günümüzde üst seviye bir PC'deki CPU+GPU ortaklığıyla makul bir sürede ele geçirilebiliyor.

Durum böyle olunca, kullanıcıların kendi başına alabileceği yegâne önlem, sağlam şifreler seçmek oluyor. Bu konuyu fazla uzatmak istemiyorum, ama hepinizden rica ediyorum, artık doğum tarihinizi şifre olarak kullanmayın. Daha da önemlisi, farklı servislerde farklı şifreler kullanın. En azından e-posta hesabınızın şifresinin diğerlerinden farklı olmasında fayda var, zira onu ele geçiren biri bu e-posta adresini kullanarak üye olduğunuz her yere erişim sağlayabilir. Eğer şifrelerinizi hatırlamakta güçlük çekiyorsanız, KeePass veya LastPass gibi şifre yöneticilerinden faydalanabilirsiniz.

Elbette hepimizin hayali, şifresiz bir gelecek. OAuth gibi yetkilendirme metotları günümüzde kısmen nefes aldırıyor ve Google'ın şu geçtiğimiz ay haberlere konu olan yüzük projesi gibi fikirler bizi umutlandırıyor. Lakin şimdilik geleneksel şifrelere tabiyiz ve onu en iyi şekilde kullanmakta fayda var.

KARDA YÜRÜYÜN...

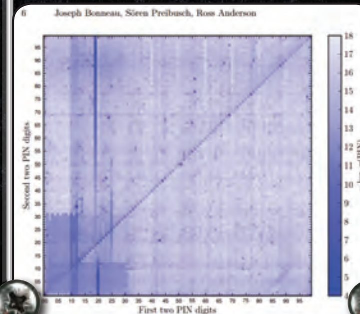
İnternette iz bırakmadan dolaşmak, standart bir kullanıcı için artık neredeyse imkânsız. Kendi web siteniz yoksa büyük olasılıkla farkında olmadığınız "referer" bilgisini ele alalım. Diyelim ki blog sayfanıza bir yazı yazdınız ve içine oyungezer.com.tr'ye giden bir bağlantı eklediniz. Biri bu bağlantıya tıkladığında, Oyungezer sitesinin yöneticisi onun oraya blog sayfanız üzerinden geldiğini görebilir. Aynı durum internet üzerinde tıklanan neredeyse tüm bağlantılar için geçerli.

HTTP aracılığıyla iletilen temel bilgilerden olan referrer, aslında belki de en zararsızı. Bunun hari-

BİR, İKİ, ÜÇ, DÖRT

Dört haneli sayılar söz konusu olduğunda 0000-9999 arasındaki her sayının %0,01 seçilme şansı var. Fakat gerçek hayatta örneğin 1234 sayısı tüm şifre seçimlerinin yaklaşık %10'unu oluşturuyor, zira insanlar hatırlaması kolay rakamları tercih ediyor. Bankalar tam da bu yüzden 1234 gibi ardışık, ya da 1111 gibi tekrar eden rakamlardan oluşan bir PIN seçmenize engel olur. Hatta bankanın sizin için rastgele oluşturduğu PIN, kendi seçeceğinizden büyük olasılıkla çok daha güvenli olacaktır.

Aşağıdaki grafikte, internete sızan bir kullanıcı hesabı listesindeki dört haneli sayısal şifrelerin dağılımını görüyorsunuz. X ekseni ilk iki haneyi, Y ekseniyse son iki haneyi ifade ediyor. Birbirini tekrar eden rakamlar (diyagonal koyu çizgi) ve 1900'lü yıllara ait doğum tarihleri (dikey koyu çizgi) açıkça belli oluyor. Daha dikkatli baktığınızda başka ilginç detaylar da fark edebilirsiniz.



DOSYA

Anti virüs kullanmadığınız takdirde aynı derecede güvende olacak değilsiniz. Belki ayda yılda bir karşınıza çıkan zararlı bir yazılımı engelleyecek, ama işe yarayacak sonuçta. Pazarlandığı gibi "tam güvenlik" ya da "100% koruma" sağlamadığının bilincinde olun yeter.



OYUNCULARIN DİKKATİNE

En kötü ihtimalle tüm oyunları, en iyi ihtimalle bazılarını korsan indirip oynuyorsunuz. Razor1911, Reloaded gibi isimlere aşinasınız. Size korsan kullanmayın demeyeceğim, ben de kullanıyorum, ama kullanırken dikkatli olmanızda fayda var. Bir crack ya da keygen indirdiğinizde, sırf kullanıcı yorumlarında "Anti virüs programınız uyarı verirse endişelenmeyin, bu normal bir durum" gibi bir şey yazıyor diye rahata ermeyin. Anti virüs programınız uyarı veriyorsa büyük olasılıkla haklıdır, üstelemeyin. Mümkün olduğunca orijinal oyun oynamaya çalışın. Gerekirse yeni çıkan oyunları bekletin, birkaç ay sonra ucuzladığında satın alıp oynayın.

Her türlü hile programına temkinli yaklaşın. Hepsi olmasa da bazıları kısmen ya da tamamen zararlı kodlar barındırır, riske girmeye değmez. Oyundaki hesabınızı, ya da daha kötüsü, her türlü şifrenizi kaptırabilirsiniz. Çevrimiçi oyunlarla ilgili "SQL injection metoduyla bedava para" gibi şeylere kanacak kadar aptal olmadığınızı varsayıyorum. Son olarak, mümkünse hesabınıza internet kafelerden giriş yapmayın. Ben milletin hesaplarını soyacak olsam, herhalde ilk hedefim internet kafelerdeki bilgisayarlar olurdu.

cinde (IP adresiniz bir yana) kullandığınız işletim sistemi, tarayıcı, ekran çözünürlüğü, zaman dilimi gibi onlarca bilgiyi bağlandığınız sitelerle farkında olmadan paylaşıyorsunuz. Bunlar tek başına bir anlam ifade etmiyormuş gibi görünse de bir araya geldiğinde sizi internette tanımlayan bir imzaya dönüşüyor. Cookie, yani çerezleri devre dışı bıraksanız dahi durum böyle. Electronic Frontier Foundation'ın bu konuda yürüttüğü örnek bir çalışma olan Panopticlick (panopticlick.eff.org) durumun ciddiyetini ispatlar nitelikte.

Fakat ortada daha ciddi bir sorun var: Bir siteyi ziyaret ettiğinizde bıraktığınız izler başkalarıyla eşleniyor, haberiniz olmadan profiliniz çıkarılıyor. Böylelikle A sitesine verdiğiniz bir bilgiye B sitesi de ulaşabiliyor. Google servisleri arasındaki bilgi paylaşımı hadi neyse. Ama internet çapında böyle izleme ağları kurup bu işten ciddi gelir sağlayan firmalar var. Bu takip işlemini gerçekleştirecek kod ve sayesinde toplanan veriler başka firmalara satılıyor, ardından da bu firmalar sizin ilgi alanlarınıza yönelik reklam ve içerik gösterimine odaklanıyor. Kendinizi onların yerine koyduğunuzda akılcı bir fikirmiş gibi görünebilir, lakin kişisel bilgilerimizin gizliliğinin ihlal edildiği gerçeğini değiştirmiyor.

İtiraf edelim ki hiçbirimiz kullanıcı sözleşmelerini okumuyoruz ve sonuç olarak kişisel bilgilerimizin güvenliğini üye olduğumuz servislerin insafına bırakıyoruz. Birçok servisin varsayılan ayarı, hakkınızda mümkün olduğunca fazla veri toplayabilmeye yönelik ve o veriler bir kez toplandı mı orada kalıyor. Bu durumun belki de en bilindik örneği Facebook. Sildiğinizi sandığınız iletiler, resimler dahi tamamen silinmiyor, sadece görünmez hale getiriliyor ve sunucularda aynen saklanıyor.

Artık adı çıkan Facebook bir yana, başkalarından da emin olmanız mümkün değil. Bazıları bu durumda çareyi gerçek bilgilerini dev bir yalan dalgasında boğmakta buluyor. Ama farklı bir personayı yaratmak ve yaşatmak başlı başına bir çaba gerektirdiği için herkese uygun değil. İnternetteki signal/noise oranını zayıflatarak bilgi kirliliğine yol açması açısından da tartışmalı.

KOMİKRESİM.JPG.EXE

Bilgisayar güvenliği söz konusu olduğunda elbette ki akla gelen ilk isim anti virüs uygulamaları, ve maalesef çoğu insan "anti virüs kurdum, güvendeyim" gibi bir yanılgı içerisinde. Hâlbuki ne yaptığının bilincinde olmak, nereden nasıl bir virüs kapabileceğini bilmek aslında çok daha etkili bir korunma yöntemi.

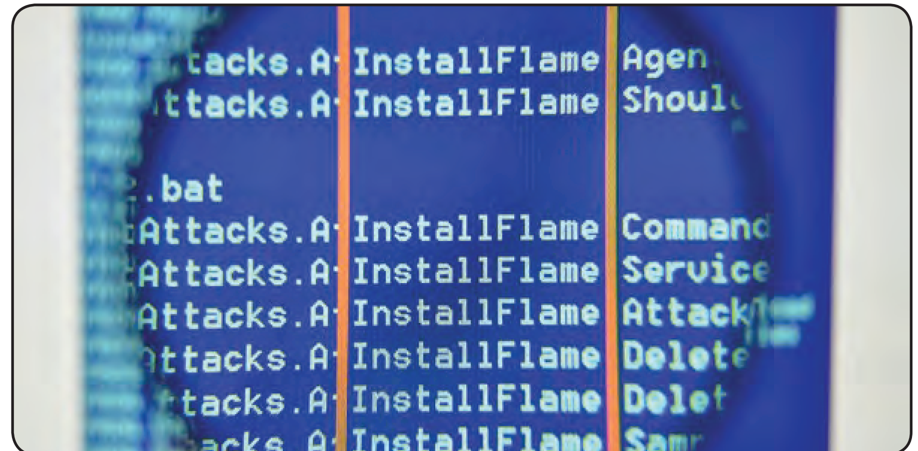
Anti virüs uygulamaları sizi eski, bilindik tehlikelere ve türevlerine karşı korur. Kimi zaman faydadan çok zarar getirdikleri de görülür. Bazıları sistem kaynaklarını feci sömürür. Yakın zamanda katıldıkları bulut bilişim furyasıyla beraber, açmaya çalıştığınız her uygulamayı internette aratmaya yeltenerek asabınızı bozar. Tepenizi attırıp, "Anti virüs kullanmayın!" dedirtse yeridir.

Anti virüs kullanmadığınız takdirde aynı derecede güvende olacak değilsiniz tabii. Belki ayda yılda bir karşınıza çıkan zararlı bir yazılımı engelleyecek, ama işe yarayacak sonuçta. Pazarlandığı gibi "tam güvenlik" ya da "100% koruma" sağlamadığının, anti virüs kullanmaktaki amacınızın kendinizi güvende hissetmek olmadığının bilincinde olun, yeter.

Anti virüs uygulamaları zararlı kodlara karşı elinden geleni yapıyor ve çoğu zaman da yeterli oluyor. Virüs tanımlama, esasında tahmin edebileceğinizden çok daha karmaşık bir problem (bilgisayar bilimindeki detayını merak ediyorsanız Fred Cohen'in çalışmalarını aratabilirsiniz). Bir güvenlik uygulamasının sizin tam olarak ne istediğinize dair mutlak bir fikir sahibi olması da mümkün değil. Onun yerine bilgiye dayalı tahminlerde bulunuyor, emin olamadığı durumlarda tedbiri elden bırakmayıp yanlış alarm vermeyi tercih ediyor. Bu, iyi bir şey.

AKIL FİKİR

Güvenlik sizden sorulur dedik ya hani, bu başlık altında bana sorulduğunu varsayalım. "Bilgisayar



başına oturmadan önce Common Sense'e +1 verin" diye kestirip atma dürtümü bastırıp işe yarar birkaç tavsiyede bulunmaya çalışayım. İçlerinden size aşikâr gelmeyen, "e herhalde yani" demediğiniz varsa bilin ki o konuda daha dikkatli olmanız gerekiyor.

Öncelikle, kullandığınız yazılımları daima güncel tutun. Windows'un yasadışı bir kopyasını kullanıyor ve/veya Windows Update ile gelen güncellemeleri yüklemiyorsanız, bilin ki tehlike altındasınız. Kullandığınız diğer yazılımların da yeni sürümlerini takip edin, sık sık güncelleyin. Bu işlemi otomatiğe bağlamak istiyorsanız Ninite ya da FileHippo'nun güncelleme yardımcılarından faydalanabilirsiniz.

Kullandığınız işletim sisteminin dış görünüşüne, tasarım ve yazım diline hâkim olun. Karşınıza çıkacak çoğu sahte uyarı mesajını farklı bir dış çerçeve ya da yazı tipi gibi kendini ele veren bir detay sayesinde ayırt edebilirsiniz. Önünüze çıkan her mesajı düzgünce okuyun, refleks olarak hemen çarpıya tıklayıp kapamayın. Benzer şekilde kurulum ekranlarında İleri düğmesine abanmayın; arada toolbar gibi ihtiyaç duymadığınız eklentiler yüklemeye, ya da internet tarayıcınızın başlangıç sayfasını kafasına göre değiştirmeye çalışabilir, engel olun.

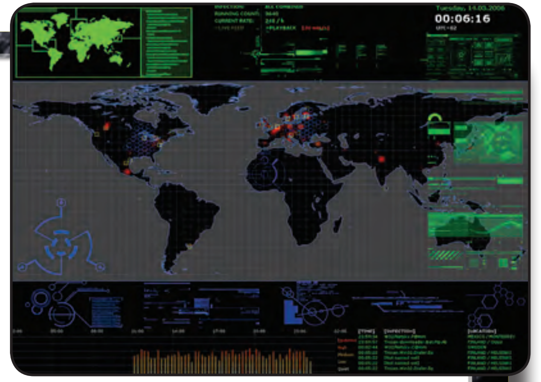
Her türlü yazılımı en güvenli şekilde kullanmaya özen gösterin. Örneğin IRC kullanıyorsanız sunuculara SSL üzerinden bağlanın. Torrent kullandığınız için günün birinde kapınızı çalmalarından korkuyorsanız public tracker'lar yerine orta çapta bir private tracker kullanın ve PeerBlock gibi ek uygulamalardan faydalanın. Ha tabii CIA sizi takibe almışsa muhtemelen yapabileceğiniz pek bir şey yok.

Farklı bir güvenlik çeşidi olarak, dosyalarınızın daima yedeğini alın. Önemli dosyaların iki, çok çok önemli dosyaların üç kopyasının olması



(sabit disk, DVD, internet) idealdir. Dropbox ve Google Drive dostunuzdur, kullanın. Veri güvenliği aklınızı kurcalıyorsa dosya, klasör, disk şifrelemek için TrueCrypt'ten faydalanın. Bir yerden bir yere dosya taşımak için USB bellek kullanıyorsanız, size ait olmayan bir bilgisayara taktığınız an virüs kapabileceğinin bilincinde olun. Özellikle internet kafe ya da kırtasiye gibi halka açık mekânlar virüs kaynıyor. Belleklere bulaşan virüsler genellikle şu şekilde çalışıyor: Diyelim ki içinde "Resimler" diye bir klasörünüz var. Virüs o klasörü gizleyip, hemen yanında simgesi klasör gibi görünen "Resimler.exe" adında bir dosya oluşturuyor. Farkında olmadan açarsanız yandınız. Temizlemek için gizli dosyaları görüntüleyerek şüpheli gördüğünüz her şeyi Autorun.inf ile birlikte silmek (ya da doğrudan belleği biçimlendirmek) yeterli.

İnternet tarayıcınıza mutlaka Ghostery, HTTPS Everywhere, FlashBlock, NoScript gibi eklentileri kurun (AdBlock tarzı reklam engelleyici kullanıyorsanız, sürekli ziyaret ettiğiniz ve gelirinin önemli bir kısmını reklamlardan kazanan siteleri beyaz listeye almayı unutmayın). Ama herhangi bir yazılıma asla yüzde yüz güvenmeyin; internette gezinirken şüpheli görünen sitelerden uzak durun. Tanımadığınız kişilerden gelen e-postaları okumayın, açmadan silin (penisiniz küçük kalversin). Hatta tanıdığınız birinden gelse bile dikkatli olun, çünkü e-posta hesabı bir başkası tarafından ele geçirilmiş olabilir (tanıdığımız kişiler genellikle Türkçe konuşurken spam'lerin çoğu İngilizce yazıldığı için biz bu konuda biraz şanslı sayılırız, ayırt etmesi daha kolay). Facebook kullanıyorsanız, "profilinizi kim görüntülemiş" tarzı şeylere kanmayın. Arkadaşlarınızın paylaştığı bağlantıları tıklamadan önce gözden geçirin. Twitter kullanıcısıysanız hangi uygulamalara hesabınıza erişim hakkı verdiğinize dikkat edin. Ortada tuhaf bir durum varsa Ayarlar > Uygulamalar yolunu izleyerek şüpheli gördüğünüz ya da ihtiyaç duymadıklarınız için "Erişimi kaldır" düğmesine basın.



Yazılabilecek daha onca şey var aslında. Liste uzayıp gidiyor, sağduyulu olma önerisi baki kalıyor.

</DOSYA_KONUSU>

Gerçek şu ki internete bağlı olduğunuz sürece her an tehlike altındasınız. İnternet kullanmak (ironik bir biçimde) sokağa çıkmaya benziyor. Sırf dışarısı tehlikeli diye evden hiç çıkmayacak değilsiniz ya? Karşıdan karşıya geçerken sağa-sola bakacaksınız. Emniyet kemeriniz takılı olsa bile ona güvenip de aşırı hız yapmayacaksınız. Ne zaman nereye gittiğinize, kimlerle konuştuğunuza dikkat edeceksiniz. Akıl fikir sahibi insanların yapamayacağı şey değil, ama daima bir risk var.

Güvenliğin tanımındaki "korkusuzca yaşayabilme" durumu ne yazık ki saf bir hayalden ibaret. Kendinizi güvende tutmak istiyorsanız gerekli önlemleri almanız ve bir miktar paranoyak olmanız şart.

MİNİ SÖZLÜK

Adware
Bir malware türü olarak adware, advertisement yani reklam amaçlı uygulamalardır. Çalıştığı sistemlerde kullanıcıya istenmeyen reklamlar gösterir, asabını bozar.

Malware
Malicious, yani kötü amaçlı yazılımların tümüne verilen genel isim.

Phishing
Fishing, yani balık tutma deyimine atıfta bulunan bu yöntem, kullanıcının karşısına güvenilir bir kaynaktan geliyormuşçasına sahte formlar çıkararak hassas bilgilerini çalmaya çalışır.

Rogueware
Rogue yazılımlar kendini başka bir şeymiş gibi tanıtıp sizi kandırmaya çalışır. Örneğin sisteminizin tehlike altında olduğunu, ücretsiz tarama yapabileceğini söyler. İndirip çalıştırdığınızdaysa size zarar verir.

Spyware
Kullanıcıdan izinsiz, hakkında bilgi toplayıp başkalarıyla paylaşan yazılımlardır.

Trojan
Truva atları çalıştıkları sistemlerde bir arka kapı oluşturarak, başkalarının bu sistemler üzerinde kontrol sahibi olmasını sağlar.

Virus
Zaman zaman malware ile eşanlamlı kullanılsa da, esasında kendi kendini kopyalayıp bir bilgisayardan diğerine yayılabilen kodlardır. Hatta, çok nadiren rastlansa da, iyi huylu bilgisayar virüsleri de olabilir.

Worm
Virüsler gibi kendini kopyalayabilen solucanlar, virüslerden farklı olarak kendi başına da yayılabilir.

Asus GTX 660 DirectCU II TOP

GEFORCE GTX 660'A ASUS YORUMU -MERT YİĞİT DOĞRU

ASUS'UN, ADININ SONUNA "DirectCU II TOP" ekleyen bir diğer ekran kartı modeli, ay ortasında düştü buralara. İsim analizinden neyin ne olduğunu anladınız zaten: NVIDIA GeForce GTX 660 grafik yongası kullanan, bu yonganın terini Asus'un DirectCU II soğutucusuyla alan ve referans kartların aksine kutudan hızaşırtmalı çıkan bir grafik kartı bu. Temel bilgileri aldınız, şimdi gelelim özel bilgilere...

AMA BAŞKA BİR ŞEY KALMAMIŞ Kİ!
Kutu ve kart tasarımı, DirectCU II'li diğer kartlarla tamamen aynı diyebilirim. Neyse ki kartın boyu, bu sefer soğutucuyla aynı (258mm). Yoksa biliyorsunuz, kartın yarısı boşa gidiyormuş gibi bir hisse kapılıyorsunuz. PCI Express 3.0 arayüzünü destekleyen kart, 2GB GDDR5 belleğe, 192bit bellek arayüzüne ve 150W güç tüketim değerine sahip. Kartı beslemek için bir adet 6 pinlik güç kaynağı yetiyor da artıyor bile.

Asus GTX 660 DirectCU II TOP, bağlantı seçenekleri konusunda da oldukça zengin. HDMI, DisplayPort, DVI-I ve DVI-D bağlantı noktalarıyla, güncel tüm cihaz ve monitörlerinizi bağlayabilirsiniz kendisine (10 yıllık monitörle çalmayın kapımı ama). Kartta bulunan Kepler tabanlı GK106 grafik çipi, 960 CUDA çekirdeği, 80 doku ve 24 ROP birimi kullanıyor. 28nm teknolojisiyle üretilen kartın çekirdek saat hızı 1072/1133MHz (GPU Boost), bellek saat hızıysa 1527MHz (referans hızlar 980/1033MHz çekirdek saat hızı, 1502MHz bellek saat hızı). Digi+ VRM güç devreleri ve daha önce de adından sıkılıkla söz ettiğimiz GPU Tweak de, kartın Asus'a has diğer özellikleri arasında.

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 3.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
90,4	2278	34,5	868
3DMark 11			
Performace		Extreme	
7167		2403	

PERFORMANS!
Tablomuzda göreceğiniz üzere kartın performansı, pek çok kullanıcıyı memnun edecek kapasitede (tabii test sistemimizin uçuk performansını da unutmayalım burada). Şu haliyle kartı, referans tasarımlı bir GeForce GTX 660 ile 660Ti'nin tam ortasına konumlandırabiliriz diye tahmin ediyorum. Pek çok oyunu rahatlıkla oynayabileceğiniz, üst sınırlara da kıyısından köşesinden bulaşabileceğiniz bir performans sunuyor. Ama tabii ki bir 660Ti değil.

Soğutucusuyla, performansıyla ve yırtıcı görüntüsüyle kasanızda görmek isteyeceğiniz bir kart Asus GTX 660 DirectCU II TOP. Köklerini aldığı GTX 660 ile GTX 660Ti'nin ortasında bir yerlerde sunduğu performans, bilgisayarınızda kurulu olan pek çok oyun için yeterli düzeyde. Ancak aynı fiyata, hatta daha da ucuza GeForce GTX 660Ti de alınabiliyor... Keşke fiyatı bu kadar yüksek olmasaymış.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Her zamanki gibi DirectCU II
Eksiler: Fiyat
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.zom.tr
Fiyat: 371$ + KDV



Asus Ares II

DÜNYANIN EN HIZLI EKRAN KARTI CES 2013'TEYDİ!
Eminim ki şu haberin ardından da "Üff, bunlar da Asus'a takmış ha" diyenler olacaktır. Artık şöyle bir haberi bile yapmaktan çekinir oldum yahu, ayıp. Neyse. Asus, CES 2013'te dünyanın en hızlı ekran kartı olarak lanse edilen Ares II'yi tanıttı. İki adet AMD Radeon HD 7970GHz Edition grafik çipine sahip olan kart, DIGI+ VRM voltaj regülasyon tasarıma, Süper Alaşım kapasitör ile boğumlara ve üst kalitede MOSFET'lere sahip. Toplamda 6GB GDDR5 belleği (3x2 şeklinde) ve 2x 284bit bellek veriyolu bulunan kart, kutusundan 120mm'lik çift fanlı kapalı devre sıvı soğutma sistemiyle birlikte çıkıyor (Asus'a göre bu soğutma sistemi, pek çok kasaya rahatlıkla girebilecek boyutta). Ekran kartının kullandığı 28nm'lik Tahiti XT2 yongası normalde 1050MHz hıza sahipken, GPU Boost ile bu hız 1100MHz'e çıkabiliyor. Çift slot kapatan kartta CrossFireX desteği de mevcut (eğer sınırlı sayıda üretilecek olan Ares II'den iki tane alabilecek paraya sahipseniz, Maldivler'de falan tatile çıkabilirsiniz bence). Yakın zamanda piyasada görebileceğimiz Ares II'nin fiyatı konusuna hiç girmeyelim bence. Hazır daha belli değilken...

JVC Kenwood Forest Notes

Sanayi Devrimi'ne konuk olabilecek türden bir ürün olmasına rağmen, JVC Kenwood'un bu hoparlörüne nedense kanım ısındı. Tam olarak hoparlör de denemez aslında, iki tarafı açık garip bir kutu bu. Hani odaya koysanız, anneniz "Bizim kız da çer çöp ne bulduysa toplamış yine" diyerek kapı dışarı edebilir kendisini. Neyse, sadede gelelim. Forest Notes, Japonya'daki farklı dağlara yerleştirilmiş mikrofonlardan canlı yayın yapıyor WiFi üzerinden (tahminen ormanlık alanlardan). Böylece suya sabuna, çamura toprağa bulaşmadan şırıl şırıl su sesini, börtü böcük hışırtılarını ve kuş cıvıldamalarını duyabiliyorsunuz oturma odanızdan. İki farklı boyutu bulunan Forest Notes'un küçük modeli 680 dolardan (13,6cm), büyük modeliyse 3.400 dolardan (31cm) satışta. Tek kötü yanıysa, ormanlardan gelen sıcak melodi akımını dinlemek için de bir miktar para bayılmanızın gerekmesi. Gerçi samimi olalım, kimse almayacak bu hoparlörü; ama kabul edin ki fikir güzel (geri kalan her şey için Sanayi Devrimi).



Asus Echelon Camo Edition

KAMUFLAJIN GÜCÜ ADINA! -MERT YİĞİT DOĞRU

ASUS'TAN BİZLERE KULAKLIK gelmeyeli epey zaman geçmişti. Tam olarak hatırlamıyorum ama, sanırım en son RoG ailesinden Vulcan Pro'yu incelemiştim. Derken günler geçti ve yağmurlu bir Cuma sabahı, tertemiz kamuflajıyla dimdik bir asker kapımızı çaldı: Asus Echelon Camo Edition.

ECHELON DEDİN, BENİ ANILARA SEVK ETTİN

"Echelon" deyince, oynamış olanların aklına hemen Splinter Cell serisi gelecektir. Kulaklığın kutusunu açarken, Sam abimizle iki tek attığımız zamanlar bir bir gözümün önünden geçti gitti. Ancak kulaklığı kutusundan çıkarıp şöyle bir baktığınızda, aklınızdaki Sam Fisher figürü bir anda yok oluyor ve yerini Call of Duty'den, Battlefield'dan vs. bir karaktere bırakıyor. Hatta diğer karakterleri boşverin; bu kulaklığı kulağınıza geçirin ve bizzat o karakterlerden biri olun! Asus, kulaklığın gücünü daha iyi anlamamız adına bize bir jest yapmış ve kulaklığı gönderirken kutunun içine en güvendikleri ses kartlarından birini atmış: Asus Xonar D2X. Bize de bu ikiliyi birleştirerek, güce güç katmak kalmış...

2012'nin en iyi oyuncu kulaklığı seçtiğimiz Asus RoG Orion Pro'yla aynı tasarımı paylaşan ürün (tabii ki üzerine kamuflaj geçirmiş), 50mm'lik neodmiyum sürücüler ve 100mm'lik kulak pedlerine sahip. 30dB'ye kadar ses yalıtımına sahip olan kulaklık, kulağınıza geçirdiğiniz anda dünya sesleriyle iletişiminizin anında kesilmesini sağlıyor. Organize Sanayi'nin gürültüsünden sesinden kurtulmak için böyle bir kulaklığa ne çok ihtiyacım varmış yahu.

SADEDE GEL SADEDE!

Az sabırlı ol be, aa. Ağırlık konusunda da Orion Pro'yla aynı kaderi paylaşan (olumsuz gibi oldu ama değil, 268gr) Echelon Camo Edition, 2,5m örgülü kabloya sahip. Yani hiçbir şekilde kablo sıkıntısı çekmeyeceksiniz. Sol kulaklığa gizlenmiş mikrofon da, ses fitreleme özelliğine sahip (ters bir zamana denk geldiğinden, mikrofonu sesli iletişim için kullanamadım ama). Şimdi gelelim genel performansa... Asus Echelon Camo Edition'la, bir FPS kulaklığını test etmek için en uygun oyunlardan biri olan CS:GO oynadım. Lafı uzatmaya gerek yok; gerek ses yalıtımı olsun, gerekse temiz ses performansı olsun beni hiçbir zaman yarı yolda bırakmadı. Yastıkları son derece konforlu, ağırlığı ideal. Saatlerce rahat rahat oyun oynayabilirsiniz kendisiyle.

Yalnız... Yukarıda da bahsettiğim gibi Echelon, daha çok FPS odaklı bir oyuncu kulaklığı. İş müzik dinlemeye gelince, yetersiz kaldığını hissediyorsunuz. Monster Beats Studio gibi ağır bir rakibe karşı, özellikle de bass konusunda biraz yetersiz kaldığını söyleyebilirim. İşitsel efektleri yüksek bir film için de aynı yorumu yapabiliriz.

KISACASI

Kısacası bu bir oyuncu kulaklığı ve işini iyi yapıyor. Onun derdi size müzik dinletmek, film izletmek değil; oyun, özellikle de FPS oynarken hayatta kalmanızı sağlayacak keskinliği sunmak. E bunu da çok rahat yapabildiğine göre, bu amaçla bir ürün arıyorsanız ve fiyatı da uygun gelirse alın derim (ve düşerim Dust'ın tozlu yollarına).

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Tasarımı, FPS oyunlarındaki performansı

Eksiler: Sek oyuncu olması

Üretici: Asus www.asus.com.tw

Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyat: 150$ + KDV

PAZAR YERİ

CES 2013 OYUNCAKLARI

"Organize Sanayi'nin tek çalışanı, dolayısıyla da ustası olarak CES 2013'ü yerinde gördüm" gibi bir cümle kurmak isterdim burada. Gerçi kurulsa bile, Pazar Yeri'nden ziyade "12 SAYFALIK CES DOSYAMIZ!" gibi bir dosya konusunun giriş gümlesi ya da spotu falan olurdu. Her neyse (müdüriyet, seneye CES'teyim di mi? Ha? CeBIT falan?).

Las Vegas'ta düzenlenen CES, ağzımıza yine parmak parmak bal çalarak kapattı perdeleri. Oyungezer Online'da ve burada, yer ve zamanım yettiğince gözüme çarpan ürünlerden bahsetmeye çalıştım. Samsung'un bükülebilir ekranları, koca koca 4K televizyonlar, monitörler, tabletler, 1TB depolama alanına sahip parmak kadar flash bellekler, dünyanın en hızlı ekran kartı, artık çok olmaya başlayan mobil işlemciler, sanal ekranlar, kâğıt tabletler, akıllı fırınlar, dokunmatik kalemler... Daha neler neler. Ancak tüm bunların arasında ben, gönlümü NVIDIA Project Shield'a kaptırdım. Şimdiye kadar internetten olsun, dosya konumuzdan olsun hakkında bolca şey okuduğunuz Project Shield, tek başına konsol olmayı başarırken bir yandan da bilgisayarı unutmayan ilginç ve bir o kadar da çekici bir konsept bana kalırsa. Belki Android işletim sisteminin ev konsollarımızın yerini tutması mümkün değil daha; ancak mobil konsolları yakın zamanda tamamen kontrol altına alacağını tahmin edebiliriz sanırım.

Project Shield'ın yanı sıra, tek başına Windows işletim sistemi kullanan bir tablet olan, ancak gücü ve çeşitli aksesuarlarıyla tam bir oyun konsoluna dönüşen Razer Edge serisi de gümbür gümbür geliyor kuşkusuz. Asus'un tanıttığı iki yeni sanat eserini gördünüz mü peki? Hadi birini haberlerimizden okuyabilirsiniz, ancak PCIe arayüzünü kullanan bir SSD olan RAIDR Express'i görmemiş olabilirsiniz. Görün bence (bilgisayar oyunculuğunu üst düzeye çıkaran ürünleri görünce bir tek ben mi seviniyorum?).

NVIDIA'dan, AMD'den, Intel'den yeni bebekler gelse de, Pazar Yeri'ne toptan girsem diyorum, üzülüyorum. Daha sonrasında "O günler de gelecek..." diyor ve satırlarıma bura son veriyorum. Zaman hızlı akıyor ne de olsa, di mi? Gelecek ay görüşmek üzere. **-Mert**



BLACKBERRY 10 L AVEA'DA

Research In Motion'ın geçtiğimiz ay sonunda tanıttığı BlackBerry 10 L, bu ay sonu Avea tarafından satışa sunulacak. Eğer takip ediyorsanız biliyorsunuzdur, L ve N olmak üzere iki farklı seri tanıtılacak ve L serisi telefonlar tam dokunmatik ekrana sahip olacaklar. 1280x720 piksel çözünürlük sunan ekrana sahip olan telefon, akıllı klavye, mesajları önceliklere göre düzenleyen gelen kutusu ve güncellenmiş BlackBerry Messenger uygulamasına sahip. Bunların haricinde dişe dokunur başka bir teknik detayın olmadığı telefonları biz de merakla bekliyoruz. Ancak piyasa çok kızışmış durumda ve BlackBerry'nin kullanıcılar arasında pek de iyi anıldığını söyleyemeyeceğiz. Umarız Nokia gibi, RIM de ne yaptığını biliyordur ve tek atımlık kurşununu bu sefer iyi kullanır. Bekleyip göreceğiz hep birlikte.





LINKEDIN'DE EN FAZLA BİZ BÜYÜDÜK!

İş dünyasının sosyal medya platformu LinkedIn, dünya genelinde 200 milyon kullanıcıya ulaştığını açıkladı. 19 dilde, 200'den fazla ülkenin erişimine açık olan platformun en fazla üyesi ABD'de bulunuyor (74 milyon). Mobilde birincilik Çin'deyken, LinkedIn'de en hızlı büyüyen ülkeler arasında başı Türkiye çekiyor. Yandex gibi eğlenceli bir infografik vasıtasıyla bu bilgileri sunan firmaya göre, bir saniyede yaklaşık 2 kullanıcı LinkedIn'e üye oluyor (ki bu da, günde yaklaşık 172.800 kullanıcı demekmiş). En çok üye, 4 milyon ile IT sektöründen; en çok takip edilen kişiyse Virgin Grubu'nun kurucusu ve başkanı Richard Branson (ikinci de Barack Obama). Peki... LinkedIn'i bir ülke olarak fazedelim. Bu durumda platformun dünyanın 5. ülkesi olacağını (Brezilya'dan büyük Hindistan'dan küçük) ve "Fransa + İngiltere + İtalya = LinkedIn" hesaplamasının doğru olacağını biliyor muydunuz? Bilin.

YANDEX'TEN 2012 ÖZETİ

Türkiye ofisi Levent'teki Apa Giz Plaza'da olan Yandex Türkiye, "Her Şeyi Bulun" sloganıyla Eylül 2011'de hayatımıza girdi. Bize özel sunduğu tüm servislere hayran kalmış, elimizden geldiğince de bu hayranlığımızı bu sayfalarda belirtmeye çalışmıştık. Gerçi zahmet etmemize gerek yokmuş; Rus firma sağ olsun, Eylül 2011'den bu yana neler yaptıklarını teker teker anlatan güzel bir infografik hazırlamış. İstanbul trafiğik durumunu canlı olarak ekranlarımıza aktaran Yandex. Trafik, herkesten daha çok depolama alanı sunan Yandex.Disk, sürekli olarak güncellenen Yandex.Haritalar, kendine has özellikleriyle dikkat çeken Yandex. Browser, Yandex.Ramazan, Yandex. Üniversite... Adamlar Türkiye pazarı için hakikaten uğraşıyorlar ve neyse ki bu uğraşları boşa gitmiyor. İnfografikte daha beler var neler. Bir göz atmak istemez misiniz? ya.cc/E0

Yandex







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-3770K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(m) 110$	(j) 113$	(i) 255$	(a) 257$	(i, o) 364$	(a) 376$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI970A-G46		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 90$	-	(b) 178$	(a) 180$	(b) 245$	(a) 275$	(f) 479$	-
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		Kingston HyperX 8GB (4x2) 1600MHz		Team Xtreem 16GB (4x4) CL11 2400MHz	
	(b) 23$	(k) 26$	(b) 46$	(k) 52$	(k) 49$	-	(i) 225$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus Radeon HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 147$	-	(b) 186$	(a) 199$	(b) 683$	-	(o) 2406$	(i) 2444$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(a) 59$	(o) 65$	(b) 76$	(p) 77$	(b) 216$	-	(f) 1078$	(o) 1092$
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT BR-BD-R		Asus BW-12B1LT BD-R	
	(k, o) 19$	(i) 23$	(j) 19$	(o) 20$	(i) 171$	(l)185$	(i) 171$	(l)185$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Abs. Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(m) 129$	(l) 131$	(k) 153$	(a) 159$	(k) 194$	(m) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		Aerocool Mechatron Black		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Ed.		Akasa Venom Toxic	
	(o, k) 103$	(j) 108$	(i) 94$	(j) 95$	(i) 109$	-	(l) 160$	(m) 163$
Fiyat	555$		983$		1990$		5777$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

VIEWSONIC'TEN YENİ ÜRÜNLER

Dünyanın, özellikle de Amerika'nın önde gelen görüntüleme teknolojileri geliştiricilerinden ViewSonic, geçtiğimiz ay yeni ürünlerini tanıttı. FullHD çözünürlüklü, monitör olarak da kullanılan ve Android 4.0 işletim sistemli all-in-one bilgisayar VSD220 Smart Display en çok dikkat çeken ürünlerden biriydi. USB üzerinden klavye/fare ve ek hafıza takabildiğimiz çift çekirdekli TI OMAP 4 işlemciye sahip olan ürün, temel bilgisayar ihtiyaçlarımızı karşılayabilecek her özelliğe sahip (1199TL). Bunun yanı sıra firmanın tanıttığı Pro9000 Lazer LED hibrid projektörü de, diğer hibridlere göre lambalı projektörlere daha yakın bir performans sunuyor (test etmeden kesin bir şey demek pek mümkün değil elbette). Çift HDMI, VGA, kompozit ve S-Video girişlerine sahip olan ürün, dahili hoparlöre de sahip (5000+TL). Firmanın tanıttığı 27"lik WQHD IPS de, profesyonel kullanıcılara yönelik üst düzey bir monitör. Monitör, yukarıdaki bağlantılara ek olarak DisplayPort ve D-Link DVI bağlantı seçeneklerini de sunuyor (bunun fiyatını bilmiyorum ama).

TAMİR ATÖLYESİ

Yeni bir Tamir Atölyesi, yine bir Tamir Atölyesi. Yine dışarıda yağmur yağıyor, yine dışarıda seller akıyor (Arap kızı hakkında bir fikrim yok). Pencereye koyduğum ekmekler, kuşlar uzuunca bir zamandır ortada olmadıkları için yosunlarla işbirliğine giderek artık mutasyona uğramışlar. Ocağın üzerindeki semaver neşeyle ıslık çalıyor, pencereden bir kedi gözümün içine bakıyor. Sorular soruluyor, cevaplar alınıyor. Bazen alınamıyor, bazen alınsa da yanlış olabiliyor. Az önce Engewal çaldı, şimdi Hininga nağmeleri yükseliyor paslı radyonun hoparlörlerinden. Bugünün adı "Nefes" olsun bence. Ya da "Dem" olabilir, "Zefir" olabilir, "Souffle" olabilir, "Ginhawa" olabilir... Aldığımız nefes olmasaydı, dünya bu kadar sıkıcı bir yer olur muydu? (Çok konuştum yine di mi?)

OYUNCU DİZÜSTÜ

S Merhaba Mert abi ve tüm Oyungezer ekibi *(merhabalar efendim -Mert)*. Taaa Pazarsuyu köyünden sesleniyorum size ehey gidi ehey *(ne güzel -Mert)*... Derginizin başarısından ve sürükleyiciliğinden midir bilinmez 2 km çamurlu yolu aşıp merkeze inip itinayla alıyorum her ay ogz'yi *(tabi ki dergimizin başarısından ve sürükleyiciliğinden! Şaka bi yana, yürekten teşekkür ediyoruz biz de sana -Mert)*. Çok cana yakın ve bağımlılık yapan bir dergisiniz. Neyse ben konuya geçeyim en iyisi :) *(işte o söz! -Mert)*.

Abime uzun zamandır bir oyuncu dizüstü bakıyorum. Mümkünse ekran kartı Nvidia 6xy serisinden olan. (x > 5 tabi ki :)) *("y" ne o zaman?)*. Birkaç tane fikrim var ama önemli olan senin görüşün ve bir performans uzmanı olarak tavsiyen. Bilgisayar adayları şöyle: MSI GE60 0ND-413TR (Intel Core i5-3210QM işlemci, 8GB bellek, 750GB sabit disk, NVIDIA GeForce GTX 660M (2BG) grafik işlemci, 15.6" ekran, Windows 8 işletim sistemi). Bunun fiyatı şuan KDV dahil 2.130TL. Bir de şu var: Asus N56VZ-S4225D 8GB (Intel Core i7-3630QM işlemci, 8GB bellek, 1TB sabit disk, NVIDIA GeForce GT 650M grafik işlemci). Bunun fiyatı da fiyatı 2.300 tl. İkisi arasında kaldık biz. Abim oyun oynamayı çok sever. Bitirmediği oyun yoktur *(desene zamanı da bol -Mert)*. Yeni nesil oyunlar için en iyi performans verebilecek olanı sence hangisidir? Bunlara alternatif daha performanslı (oyun açısından)2300TL ve altı başka notebook var mıdır *(zor -Mert)?* Sorumu cevaplarsanız çok mutlu olurum. Cevabınızı bekliyorum.

Şimdiden çok teşekkür ederim *(asıl biz teşekkür ederiz -Mert)*. Çağatay Çalık

C Merhabalar Çağatay, Pazarsuyu köyü bu Giresun'da olan di mi? Ne güzel mis gibi havası vardır oraların... Bu saatten sonra köy havası soluman bizim için sadece hayal olduğundan, daha fazla moral bozmamak için cevaplarıma geçiyorum ben. Tabi ondan önce, bize ulaşmak için gösterdiğin bu gayret için sana yeniden teşekkür diyorum, ediyoruz (öyle değil mi Samet?).

İki bilgisayar arasında iki temel fark var. Birinin işlemcisi Core i7, diğerininki Core i5. Biri GeForce GT 650M kullanıyor, diğeri GeForce GTX 660. Hmm... Açıkçası ikisini de yan yana oturtup benchmark atmadan ve bir iki oyun oynamadan buna açık bir cevap vermek çok zor. Ama ben hangisini alırdım? Sanırım Asus'u. "Neden?" diyecek olursan da açıklayayım. Yaptığım araştırmalara göre, iki bilgisayarın işlemcileri arasındaki fark epey açık; ancak ekran kartları arasında öyle uçuk bir fark yok. Ama dediğim gibi bu, kâğıt üzerine nasıl yansır onu bilemeyeceğim. O nedenle kesin bir cevap vermek çok zor.

Bir de abinin görsel tercihi de önemli Asus N56VZ-S4225D 8GB, bir oyuncu bilgisayarı olarak tasarlanmamış. Çok şık, çok güzel, ancak oyuncu dizüstü değil (görünüş itibariyle diyorum). Ancak MSI GE60, safkan bir oyuncu bilgisayarı. Bir de unutmadan, geçtiğimiz yıl yaptığımız oyuncu dizüstü testinde GE60'ın "Fiyat/Performans" ödülü aldığını belirteyim. Performansından memnun kalmıştık yani kısacası. Asus ise hiç bu taraflara uğramadı (şuna da dikkat edin: Asus'un söz konusu modelinin, kimi sitelerde Windows işletim sistemi hariç olarak satıldığını gördüm. Senin verdiğin fiyata dâhil mi bilmiyorum ama, Windows eklendiğinde fiyatı daha da artacaktır.) Cevabını çoktan kutunda gördün ama dergide de gör istedim. Pazarsuyu köyüne, abiye selamlar bizden. İyi bakın kendinize.

OVERCLOCK MU HIZAŞIRTMA MI?

S Selamlar Burak Usta ve benim hem "Mert" hem "Yiğit" hem de "Doğru" kardeşim *(Burak Usta buraları terk-i diyar edeli iki ay oldu. Kendisini, yeni dükkânı Fragtist'te (www.fragtist.com) bulabilirsin -Mert)*. Bu e-postanın dergide yayınlanmasına gerek yok, benim hemen bir cevaba ihtiyacım var *(attım cevabını -Mert)*. Asus EAH6850'ye hızaşırtma yapacağım ama nasıl yapılacak bilmiyorum. Catalyst Control Center'ın (CcC AMD CcC -Mert) performans kısmında "AMD Overdrive" var. Sence oradan mı, yoksa Asus'un Voltage Tweak'i ile mi yapayım *(valla CCC'yi sorunsuzca uzun yıllar kullandığım için onu tavsiye ederim ben)*?

Ayrıca üst kısımda GPU/Bellek saat hızları (GPU 790MHz, Bellek 1000MHz), fan hızları ve sıcaklık göstergeleri bulunuyor. Dün gece bir şeyler yapmaya çalıştım fakat karta zarar vermekten korktum açıkçası. Senden isteğim şu olacak Mert kardeşim; GPU ve Bellek saati ayarlarını en fazla kaça getireyim? Ayarları yaptıktan sonra fan % kaçta çalışsın? Şimdiden teşekkürler.

Burak abi senin tavsiyene uyuyorum LG 42LM660S'i alacağım. Ama sanırım LG, 40" TV üretmiyor. O nedenle mecburen 42" alacağım. Hem fiyatı da oldukça uygun sunduğu özelliklere göre *(uygundur -Mert)*.

Dipnot: Bilgisayarımdan gönderildi (lütfen hemen cevaplayın yoksa ikinci bir forwad vakası yaşanabilir). (TEHDİT HAA!!! -Mert)
Biterken Çalıyordu: The Black Keys - Lonely Boy
Mesut Köksal

C Merhabalar Mesut, Hem "Mert" hem "Yiğit" hem de "Doğru" diyerek gazı aldım, mektubunu YAYINLAYACAĞIM!!! Yayınladım. Ama bizleri ziyaret etmeyi bi 3-4 ay olmuş, belli Burak Usta'yı aramandan. Burak Usta'yı bundan sonra kendi adresinde bulabilirsin. Ama tamamen kopmadı tabi ki, hatta bu ay da kendisinin güzel bir MSI Slider incelemesi var.

Şimdi gelelim sorularına. Açıkçası Asus Voltage Tweak hakkında, CCC'nin kendi hızaşırtma aracı kadar bilgim yok. Çünkü ATI Radeon 4830 kullandığım zamanlarda (böyle deyince de 10 sene öncesiymiş gibi oldu, daha iki ay öncesine kadar), gayet sorunsuz bir şekilde yıllarca hızaşırtma yapmıştım. O nedenle gözüm kapalı CCC'yi önerebilirim. Tabi bu, Voltage Tweak'in sorunlu olduğu anlamına gelmesin. Netten baktım da, epey kişi memnun ondan da.

Her neyse. Şimdi... Hızaşırtma, parmak izi gibidir Mesut. Hani toplanılan hiçbir bilgisayar diğerine benzemez ya. Aynen o hesap ve onunla da alakalı. Şöyle ki ekran kartının bulunduğu durum, ortam sıcaklığı, güç kaynağının kapasitesi vesaire hızaşırtmayla doğrudan alakalı şeyler. Bunları öncelikle iyi analiz etmen gerek. Sonrasında da, gönderdiğim cevapta da yazdığım üzere, CPU ve bellek saat hızlarını azar azar yükseltirsin. 5MHz, 10MHz artırır ve her artırmadan sonra bilgisayarını yeniden başlatırsın (ben, 100-150MHz artırabilmiştim maksimum). Atıyorum, 50MHz artırdıktan sonra bir oyuna girer, bir yarım saat ekran kartına abanırsın. Eğer oyun oynamak istemiyorsan, bir benchmark programı indir ve benchmark at bilgisayarına (Unigine Heaven'ın son sürümünü şuradan indirebilirsin: *bitly.com/UduQAC*). Hem performans artışını görürsün, hem de bu programlar ekran kartına abandığı için bir sorun olursa bilgisayarın yeniden başlar vesaire. Bu sırada değerleri not al ki, ekran kartın en son hangi saat hızlarında sorunsuz çalışıyor onu gör. Bilgisayarın yeniden başladığında, en son sorunsuz saat hızlarına ayarla ve hızaşırtmalı ekran kartının tadını çıkar *(kendimi ve küçük bir ihtimal seni kurtaracak not: Hızaşırtma, ekran kartı üreticilerinin de sıkça değindiği gibi sağlıksız sonuçlara ve ekran kartının kullanılmaz hâle gelmesine neden olabilir. Tüm bunları yaparken, olumsuz sonuçların doğabileceğini ve ekran kartını kaybedebileceğini de sakın unutma. Göze alıyorsan yap o nedenle.)*

Monitör hakkında bir bilgim yok. Burak Usta'ya, tahminen *burak@fragtist.com*'dan ulaşabilirsin. Ya da Facebook, Twitter falan fişman. Bul bi yerlerden artık (hehe, unutuyordum. akmenek@oyungezer.com.tr'den de ulaşabilirsin zaten).

Eski iPod'lar bardak oldu diyorsun. Eyvallah.
Biterken Çalıyordu: Halitus – Mercan Dede

HAZİRANA KADAR İYİ BİR BİLGİSAYAR

S Merhabalar Mert abi, sana bir kaç tane sorum olacak (sen Türkçe'yi bu kadar güzel kullandıktan sonra sabaha kadar sor razıyım Tunç).

1- Ben şimdi 8. sınıftayım, sınav sonunda bir PC toplayacağız. PC'nin iyi olmasını istiyorum ki 4-5 sene rahat gitsin yani. Ondan dolayı uzun süredir Pazar Yeri'ndeki Süper Sistem'i takip ediyorum. yanılmıyorsam uzun süredir Intel Core i7-3770K LGA 1155 ve Asus HD7970 DirectCU II TOP var. Ve ben bunları biraz önce araştırdım, baktım ki i7-3770K yerine i7-2600K yı öneriyorlar ve HD7970 yerine de Radeon HD6990'ı öneriyorlar. Kararsız kaldım, acaba alırsam oyunlarda sorun yaşar mıyım diye, çünkü geçen yıl da monitör aldım, 1900x1080 olduğu için tam çözünürlükte kasma yapar mı diye. Bunları bir cevaplarsan güzel olacak *(birer birer -Mert)*. (:

2- Yine Süper Sistem'de 8GB bellek var, 4x2 daha eklesem, 16 GB yapsam olur mu? Veya Battlefield 3 MP + arkada internet radyosundan müzik + Skype + Steam gibi benim kullanmak istediğim bir olayı kaldırır mı 8GB bellek?

3- Yeni sisteme Windows 8 almalı mıyım *(hayır -Mert)*? Bir önceki sayıda ballandıra ballandıra anlatmışınız, baya istek duydum fakat eksileri çok var mıdır? Oyunlarda sorun yaratıyor mu veya *(malesef -Mert)*? Veya PS, Cinema 4D gibi farklı programlarda bir eksi yani var mıdır?

4- Galaxy Gio kullanıyorum ve bana yetiyor. Ama şimdilik tabi, daha ne kadar sence? Yani 1-2 yıla değiştirmem gerekir mi? (1,5 yıldır bende) Ona göre para biriktireyim. (:

5- Monitörüm HP x2301. Sence bunu almakla iyi etmiş miyim? Bence güzel bir görüntü veriyor ve PS3'te oynadığım oyunlarda falan sıkıntıyla karşılaşmıyorum monitör olmasına rağmen (ses hariç, ama onu da halletim 3-4 dönüştürücüyle). Bazen aklıma takılıyor acaba daha mı ufak alsaydım diye. Sen ne düşünüyorsun x2301 hakkında ve 23 inç karşısında?

6- Sence Haziran'a kadar Süper Sistem değişir mi yoksa ona göre şimdiden hazırlık mı yapmalıyım *(büyük ihtimalle değişir ama fiyatlar benzer kalır)*?

7- Şu anda yazdığım PC Samsung R60 Plus. Taş devrinden kalma ve bu aralar çok ısınmaya başladı. Olay yaratır mı? Yani yanma gibi bir şey söz konusu değildir dimi, korkmaya başladım çünkü...): Gerçi masaüstü kullanıyorum, büyük monitöre bağladım ve soğutma kısmını da masanın dışına çıkardım ama hala çok ısınıyor yani.

Sorularım biraz fazla ama şimdiden teşekkür ediyorum, dergiyi çok seviyorum (biz de seni çok sevdik Tunç. Hep gel buralara). (:

C Merhabalar Tunç, O tabloları hazırlarken bağlı kaldığım iki kural var. Birincisi, her sistem için belli bir fiyat aralığından kopmamak; ikincisi de eski teknoloji kullanmamak. Şimdi bu ikisi ışığında sorularını cevaplayayım.

1- Intel Core i7 2600K, Süper Sistem'imizin 3-4 ay önceki işlemcisiydi. Çok güzel işlemci ve işini sonuna kadar görecektir, evet. Ancak eski bir mimari kullanıyor ve Core i7 3770K'dan -az da olsa- daha düşük performans sunuyor. Aralarındaki fiyat farkı da 20-30$ civarında. Eee, o zaman neden daha eski ve düşük performanslı işlemciye para vereyim ki?

Gelelim Ekran kartına. AMD Radeon HD 7970'i eğer Intel Core i7 3770K ile birleştirirsen, elindeki monitörle ve çözünürlükle tüm oyunlarda tepe ayarları görürsün. Bu kadar açık ve net. Peki neden Radeon HD 6990 değil? Açıklayayım. Bir kere iki kart arasında 300-400$'lık bir fark var ve Radeon HD 6990 eski mimari. Onun yanı sıra çift GPU'lu... Daha çok ısınacak, daha çok elektrik çekecek vesaire. Performans farkı da, senin anlayamayacağın kadar az olacak. Eğer Radeon HD 6990'ı önerenlerin verecek 400$ daha fazlası varsa, buyurup alabilirler. Sen alma. DirectCU II TOP'ın da referans tasarımdan daha performanslı çalıştığını düşünürsek, aklında daha fazla soru işareti kalmamıştır sanırım.

2- 8GB yeterli olacaktır. Daha fazlası rakam sevdasına girer ki, Ütopik Sistem'de yaptığımız da tam olarak budur. (;

3- Alma. Windows 7, masaüstü bilgisayar için tek tercih olmalı bence. Ben masaüstümde Windows 7, netbook'umda Windows 8 kullanıyorum. İkisi de böyle güzel bence. Bunun yanı sıra, Windows 8'de FIFA 13 ve Street Fighter IV'ü çalıştıramadığımızı da belirtelim. Sorun yaşayanlar da var, yaşamayanlar da. Ama bir sorun var ortada. O nedenle Windows 7'ni al rahat et derim.

4- Sen memnunsan kullan gitsin, neden düşünüyorsun ki? Tamamen senin isteklerin ve bir telefondan beklentilerine bağlı bu durum. Ben karışamam ki. (:

5- Bu da aynı şekilde. Severek kullanıyormuşsun işte, boşver gerisini. Boyut konusuna gelecek olursak... Millette anlam veremediğim bir "BÜYÜK EKRAN OLSUN BENİM OLSUN!!!" havası var. Bana sorarsan 23" çok ama çok ideal. Ben de geçen ay Samsung SyncMaster S23B550 aldım ve gayet mutluyum.

6- Değişir o çok büyük ihtimalle. Haziran'a kadar NVIDIA, AMD ve Intel'den yeni serilerin gelmesi bekleniyor çünkü. Ama fiyat benzer kalacağından, sen şimdiden yap hazırlığını. (:

7- Sen onu bir servise ya da güvendiğin bir bilgisayarcıya götür. Bir aralar Bimeks de dizüstüleri check-up'a alıyordu, hâlâ devam ediyorsa ona bak. Bir güzel temizlet. Bir de soğutucu aldın mı, dünyalar o bilgisayarın olur.

Ben cevaplarken zevk aldım, umarım sen de okurken alırsın. Sık sık uğra, sistemini birlikte toplayalım Tunç. Güzel Türkçen için yeniden teşekkür ederim. Darısı tüm goyunların başına.

Bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik, yerimizi iyice doldurduk. Bir şeyin üzerine iyice basmak istiyorum öncelikle: Arkadaşlar, ben bir donanım gurusu değilim. Bunu söylüyorum, çünkü bazı arkadaşlarımızın böyle sanması beni rahatsız ediyor ve baskı altına alıyor. Bilmediğim çok ama çok şey var donanım konusunda. Zamanım yettiğince okuyarak, karşılaştığım sorunları çözerken, sizden gelen e-postaları cevaplarken de öğrenmeye devam ediyorum işte. Sorduğunuz sorulardan da bilmediğim çok çıkıyor; araştırıp, öğrenip size aktarmaya çalışıyorum dilim döndüğünce. Hatalarım da olabilir arada, şimdiden özür diliyorum o konuda da.

Gelecek ay gelin, bana yeni şeyler öğretin. "Adresim aynı İsmail." - ***donanim@oyungezer.com.tr***

SANAYİ DEVRİMİ

"Konuşmak bir ihtiyaç olabilir, ama devrim bir san'attır."

Teleglass



Hani "Üçüncü gözüm açıldı" derler ya, meğerse buymuş ooluum! Onu da mı Japonlar açmış? Görmeyeli ne boş beleş işle uğraşır olmuş onlar da ha (koskoca bir medeniyet göz göre göre yıkılıyor).

Dogstick



Bir USB belleğin ne tür hinliklere maruz kaldığını görmemizi sağlayan ibretlik bir ürün. Daha neler neler vardı yahu, bu en hafifi düşün artık (insanlık hiç iyiye gitmiyor). Çoluk çocuk kullanacak bunları, ayıp.

Parameciumalis

Merhabalar, kendinizi hiç terliksi hayvan gibi hissettiniz mi?? Ha? Hissetmek ister misi-*ÇAAT*. İstemezsen isteme kardeşim, kapıyı çarpmaya ne gerek var? İnsan gibi konuşuyoruz şurda. (5dk. sonra) Hşş, orada olduğunu biliyorum hadi aç kapıyı da konuşalım. (10dk. sonra) AÇ DEDİM!



Table Objet



Böyle ürünlerle insanı sigaraya özendiriyolar işte. Kapitalizm ne olcak. Siz sakın içmeyin, kapitalizmin oyununa gelmeyin (mutluluk klişelerde ve her suçu kapitalizme atmada gizlidir).

Planefork

"Bak bak bak, uçak geliyoooo." diyerek çocuklarının ağzına köfteleri depen ve 20 sene sonra 180 kilo olmasını sağlayan annelerin yeni gözbebeği. Bir jenerasyon sizin yüzünüzden hayata küstü be, alooo!



YENİ NESİLDEN TAZE TAZE!



GÜMBÜR GÜMBÜR GELENLER, EMEKLEYENLER, YOL YAKINKEN GERİ DÖNENLER...

Çok değil, bundan bir sekiz sene önce "yeni nesil konsol" dendiğinde akla yalnızca PlayStation, Xbox ve Wii gelirdi. Şimdiyse, özellikle de Ocak'ta Las Vegas'ta düzenlenen CES 2013'ten sonra, "Konsol" kelimesini duyduğumuz anda ortalık karışıyor, bazısını sizin de duymadığınız bir sürü konsol geliyor aklımıza (ne olduklarını burada söylemeyiz, söylersek devamını okumazsınız!). O nedenle bu ay, PlayStation 4 ve Xbox 720 hakkında çıkan tüm dedikodu ve beklentilerimizi yazarken, bir de diğer konsollara uzattık mikrofonlarımızı. Konsolların dünyasında neler oluyor, 2013 neler getirecek bir göz atmak istemez misiniz?

-MERT YİĞİT DOĞRU, VOLKAN TURAN, HAKAN ÖZGÜL


L
R



STEAM BOX

BİR VALVE, WINDOWS VE MICROSOFT HİKÂYESİ

Steam Box hakkında çok şey yazıldı çizildi bugüne kadar. Tüm bu söylentiler sırasında Valve, sessiz sedasız Steam Box'ın temellerini atmaya başladı. Oyunlarını ufaktan ufaktan Linux'a uyumlu hâle getirmesi, ilk başta "Vay be, Linux'a da destek veriyor adamlar helâl olsun!" tepkilerine yol açmıştı sadece. Kimsenin "Bak bak, adamlar Steam Box için ilk adımları atmaya başladılar bile" diye düşündüğünü sanmıyorum. Ancak yakın zamanda Big Picture özelliğinin Steam'e eklenmesi, pek çok kafada soru işaretine neden oldu. Nasıl mı?

Steam kullanıcısıysanız, Big Picture özelliğine şöyle bir bakmışsınızdır. Bu yeni Steam dünyasına klavye-fare ikilisiyle girdiyseniz, "Tanıdık Steam arayüzü varken kim ne yapsın bunu?" diye düşünmeniz doğal elbette. Ancak Big Picture'ı kullanmadan önce bilgisayarınıza (tercihen kablosuz) bir oyun kumandası bağladıysanız, "Ohaha, bildiğin konsol bu?!" tepkisi verebilirsiniz. Bu verdiğiniz tepkiyi son derece yerinde bulduğumuzdan sesimizi çıkarmaz, hatta kulağınıza eğilerek şöyle deriz biz de: "Steam Box da konsol olmayacak mıydı ki?"

DERİN BİR NEFES AL GENÇ: AZ ÖNCE BİR STEAM BOX SAHİBİ OLDUN!

Geçtiğimiz yılın başlarında Valve'dan Greg Coomer, oyuncuların beklentileri hakkında şöyle diyordu (burada "Kime göre neye göre kardeşim?" de diyebilirsiniz pek tabii): "Oyuncuların isteklerinin farkındayız. Oyun kumandası kullanmak, oyunlarını oturma odalarına taşımak ve oynarken sosyalleşmek istiyorlar. Ve bu platform onlara, bu isteklerin çok büyük bir kısmını sunuyor." Tüm oyuncuların istekleri konusunda böylesine kesin yargılara varmak ne kadar doğru bilemem; ama Valve'ın bu doğrultuda adımlar attığını biliyorum, biliyoruz. En azından yazılım kısmında. Peki ya donanım?

> Tüm kısıtlamalardan uzak, tamamen oyunculara özel, oyuncular için tasarlanmış Linux tabanlı bir işletim sistemi kulağa çok hoş geliyor.

O konu da, VGA 2012'de Kotaku'dan Jason Schreier'ın sıkıştırdığı Gabe Newell tarafından aydınlığa kavuşturuldu: Büyük patron Gabe, Valve'ın 2013 yılında bu konuda da çalışmaları olacağını doğruladı. Bir sonraki adımlarının Linux işletim sistemi odaklı olacağını söyleyen Newell, bu sayede çok daha özgür olacaklarının altını çizmiş (bu konuya birazdan değineceğim). Bunun yanı sıra Gabe Newell'ın şu açıklamaları da dikkat çekiyor: "Umuyorum ki bilgisayar üreticileri, gelecek yıldan itibaren oturma odalarında kullanılabilecek türden bilgisayarlar satmaya başlayacaklar." Steam yüklü, gayet şık HDTV'nizin yanında sırıtmayacak bilgisayarlar olacak bunlar. Xbox 720'nin, PlayStation 4'ün yerini alacak kapasiteye sahip türden...

NASIL YANİ "STEAM BOX SAHİBİ OLDUM?"

Newell'a göre pek çok kullanıcı ve oyun geliştiricisi, bilgisayarın kendileri için en uygun çözüm olduğunu anlayacaklar er ya da geç. Ancak Steam Box, mantıklı ölçüde genel kullanım için kullandığımız kişisel bilgisayarlara göre çok daha kapalı bir sistem olacak. Ama konsollar kadar da değil; kısacası Steam Box'ı şu anda evimizde kullandığımız bilgisayarlarımız ve konsollarımız arasında bir yerde konumlandırabiliriz (nasıl mı Steam Box sahibi oldun? Micro-ATX bir anakart/kasa ve o kasaya sığabilecek bir ekran kartı alıp, kendi Steam Box'ını yaratma fikri hiç aklına gelmedi mi şimdiye kadar? :)

Her şey iyi hoş da, tüm bunlarla Linux'ın ne alakası var? Şöyle ki Linux, Microsoft'un Windows için izleyeceği yola göre Valve'ın can simidi olabilir. Nasıl yani? Anlatayım.

Windows 8'le birlikte açılan uygulama mağazası, Valve'ı haklı olarak korkutuyor; çünkü bu, Microsoft'un Windows'u çok daha kapalı bir işletim sistemi yapma yolunda attığı ilk adım olabilir. Apple'ın iOS'ta uyguladığı politikanın bir benzerini Microsoft'un daha sonraki Windows'larda uygulayarak Steam gibi üçüncü parti uygulamaları engellemesi ihtimali, doğal olarak Valve'ın bu konuda alternatiflere yönelmesine neden oldu. O alternatif de hâliyle Linux. Hatta biraz daha ileri gidersek, belki de Linux tabanlı bir SteamOS. Neden olmasın? Tüm kısıtlamalardan uzak, firmanın tamamen kendi keyfine göre takılabileceği bir platform kulağa çok hoş geliyor (Valve'ın kulağına tabii). Tamamen oyunculara özel, oyuncular için tasarlanmış bir işletim sistemi de. Belki Linux'ın altını üstüne getiren kullanıcıların pek ilgisini çekmeyecektir, ancak ortalama bir oyuncu için gayet güzel bir alternatif olacaktır (bu arada Newell'ın da dediği gibi, isteyen kullanıcıların Steam Box'ta Windows kullanmasını engelleyen bir şey olmayacak).

Son olarak Newell'ın, Linux'ın üzerine epey eğilmiş olduğunu ve bolca deneyimli Linux geliştiricisini Valve kadrosuna kattığını belirtelim. Ancak Steam dâhilinde bulunan oyunların hepsinin Linux platformuna uygun hâle getirilmesi, teknik engellerden ötürü pek de kolay ve kısa sürede gerçekleşecek bir şey değil. O nedenle Steam - Windows ilişkisi öyle hemen bitecek gibi durmuyor, rahat olun.

Geçtiğimiz yıl internete düşen söylentiler, Alienware'in X51 adlı mini oyuncu PC'sinin Steam Box olarak yeniden piyasaya sürülebileceğini söylüyordu.







BAŞKA?

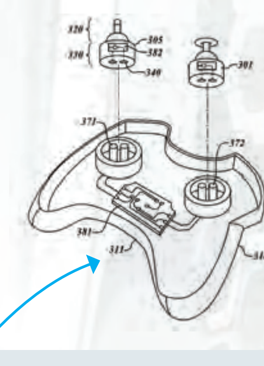
The Verge'e verdiği röportajda Gabe Newell, Steam Box'ın farklı yönlerine de değinmiş. Yazının başından beri oturma odası muhabbeti dönüyor ya mesela; Newell, konsolun sadece oturma odası sınırları dâhilinde kalmayacağını söylüyor. Açıklamalara göre sunucu olarak da kullanılabilecek olan konsol, kullanıcıların evdeki çok sayıda monitörü/televizyonu kablosuz olarak Steam Box'a bağlamalarını sağlayacak olan Miracast gibi ağ çözümleriyle uyumlu olacak imiş. Hatta Gabe, Kepler sonrası GPU mimarilerine sahip bilgisayarlarda (Steam Box'ı da bunlardan biri olarak görebiliriz sanıyorum) 8 farklı oyuncunun, 8 farklı oyun kumandası ve monitör/televizyonla birlikte oyunun keyfini çıkarabileceğini söylüyor. Pratikte, en azından evde pek fazla kullanacağımız bir özellik olmayacaktır tabii; ancak sistemin gücü hakkında bir bilgi verdiği kesin.

Son olarak Steam Box donanımının, güncellenebilir olmayacağı konuşuluyor. Gabe'in "Steam Box, bir bilgisayarın aksine çok daha kontrollü ve kapalı bir sistem olacak" açıklaması sonrası ortaya atılan bu görüş, epey kafa karışırıcı. Güncellenebilir olmadıktan sonra, 40 yıllık bilgisayar/Xbox/PlayStation kullanıcısı neden Steam Box'ı seçsin ki? Ya da teknik açıdan sürekli gelişen bilgisayar oyunlarında, konsollarda olduğu gibi belli bir standart nasıl yakalanacak? Oyunlar Steam Box'a göre mi optimize edilecek? Sorular, sorular... Ortada kesin bir sonuç olmadığından, bu konuda daha fazla konuşmak şimdilik anlamsız. Bekleyip göreceğiz.

ELİMİZDEKİ EN SOMUT STEAM BOX:
Xi3 PISTON

Xi3 Piston, Gabe Newell'ın açıklamalarına göre bir "Steam Box prototipi". CES 2013'te tanıtılan ve boyut olarak "minicik bişey" olarak tabir edebileceğimiz mini bilisayar, X7A e X5A olmak üzere iki farklı modelle gelecek. Valve'ın gücünü ardına aldıktan sonra konfigürasyonda nasıl bir değişim olduğunu söylemekten itinayla kaçan yetkililerin tek söyledikleri şey, X7A'nın Crysis 2 ve dengi bir oyunu rahatlıkla çalıştırabileceği yönünde. Steam Box prototipi olduğundan, Linux kullanacağını tahmin ettiğimiz ürünün arka kısmında DP/HDMI portu, ethernet bağlantı noktası, ses giriş çıkışları, 4'er adet USB 2.0, USB 3.0 ve eSATA bağlantı noktaları, güç girişi ve açma kapama tuşuna ev sahipliği yapıyor. Valla ne diyelim, eğer Steam Box bu boyutlarda ve bu güçte olacaksa hemen, şimdi istiyoruz! Ama tasarım açısından biraz daha eli yüzü düzeltilebilir, o ne öyle janjanlı falan.





Bileklik şeklinde de gelebilecek olan biyometrik kumandalar, oyun deneyimini büyük ölçüde değiştirebilir.

STEAM BOX, MODÜLER BİR KUMANDAYA MI SAHİP OLACAK?

Valve'ın uzunca bir süre önce aldığı aldığı bu patent, Steam Box'ın oyun kumandasının modüler yapıda olacağını gösterir nitelikte. Modüler derken? Görselden de anlayacağınız gibi, kumandanın üzerindeki tuşları değiştirilebilecek ve farklı oyunlar için farklı kombinasyonlar ayarlayabileceğiz. Bu da bize, maksimum özgürlük ve esneklik olarak geri dönecek. Bu oyun kumandası Steam Box'la birlikte gelecek; ancak dilersek, kendi oyun kumandamızı da konsola bağlayabileceğimizi belirtelim. Oyun kumandasını elinize aldığınız anda sistemin açılacağı ve oyun oynamaya hazır hâle geleceği de söyleniyor ki bu, ince düşünülmüş, güzel bir detay. Sol analog ve "x/y/b/a" tuşlarıyla kontrol edilen ve yaratıcı olduğu kadar kullanışlı da olan "Lotus" tuş takımı için de, firmanın Steam'i kumanda dostu yapmadaki en büyük özelliği diyebiliriz.

Ek olarak The Verge'ün haberine göre bu oyun kumandaları, gerçek zamanlı biyometrik geribildirim özelliğine sahip olacak. Bileklik şeklinde de gelebilecek olan biyometrik kumandaların, oyun deneyimini büyük ölçüde değiştireceği söyleniyor. Gabe Newell, biyometrik kumandalar hakkında çok heyecanlı ve istekli görünüyor. Ona göre bu kumandaların potansiyeli, Valve'ın da bu potansiyeli kullanacak pek çok fikri var. Şimdilik bir şey söylemek zor elbette, beklemekten başka bir seçeneğimiz yok o nedenle.

Hepsinin yanı sıra, Valve'ın uzunca bir süredir giyilebilir bilgisayar ve sanal gerçeklik gözlükleri üzerinde de çalışmalar yaptığını biliyoruz. Fakat bu iki teknolojinin geleceği ne olur, Steam Box'a bir şekilde entegre edilir mi bilemiyoruz. Bir noktadan sonra yolları kesişir gibi ama sanki, ne dersiniz?





Orbis kod adlı yeni nesil PlayStation için yapılan örnek çalışmalardan, bizim en çok şu soldaki hoşumuza gitti. Sade, zarif ve yuvarlak.



PLAYSTATION 4

OFİSİMİZ ÇOK GÜZEL, GELSENE!

Çoğu konsol üretim aşamasında son adından önce kod adı kullanır. PlayStation 4'te de bu değişmiyor gibi gözükmekte, oyun basını şu anda kendisine **Orbis** diyor (Xbox 720'ye de **Durango**). Bunu ortaya atan kimliği belli olmayan kaynaksa PS3 ekibinde çalışmış "sağlam" bir kaynak.

Orbis aslında kulağa gayet hoş ve mantıklı geliyor. Biraz "four" yani dört gibi okunuyor, ayrıca Latince'de "daire" de demek. Biliyorsunuz ki Sony seviyor bu tip sembolizm kullanmayı. Vita da "*circle of life*" anlamına geliyor bildiğiniz gibi. Kimileri Orbis'i konsolun son adı olarak da görüyor ki bizce düşük bir ihtimal. Seri haline gelmiş ve akıllara çoktan kazınmış bir markadan Sony'nin vazgeçeceğini düşünmüyorum. Yine bu kaynağa göre konsol 2013 kışında gelebilir. Dedikodunun kötü tarafıysa Orbis PS3 oyunlarını desteklemeyecek ve kendi oyunlarını da PSN hesabıyla kilitleyip ikinci el pazarını yok edecek. Sony'nin ikinci el oyun pazarından dolayı hesaba katmadığı kayıplar yaşadığı biliniyor ama bu kadar sert önlemler alacağını da hiç sanmıyoruz, daha doğrusu öyle olacağını umuyoruz. Teknik olaraksa ilginç bir detay var, o da konsolun 4K çözünürlüğü destekliyor olacak olması, o da 4096x2160 piksel ediyor ki hâlâ 1080p oyunların sayısı bir avuç kadarken bir anda bu kadar uçuk bir destekle karşılaşırsak, bunun oyundan daha çok Sony Ultra HDTV'lerin pazarlamasında kullanılacağı anlamını çıkarabiliriz.

2013 Ocak ayının sonlarına doğru geldiğimizdeyse bir başka sözde PS4 bilgileri internete sızdı. O kadar ki bu bilgiler 90 sayfa PDF'ten oluşuyor ve pek çok detay içerisinde yer alıyor. Önemli detaylardan bahsetmek gerekirse PS4 ciddi anlamda güçlü bir konsol olarak tasarlanıyor. Sistem RAM 8GB, grafik RAM 2.2GB, 4x çift çekirdekli AMD64 Bulldozer işlemci, AMD R10xx grafik işlemci, 2 ethernet çıkışı ve 4 USB 3.0 girişi, Blu-ray sürücüsü, 160GB'lık sabit diski, HDMI&Optical, 2.0, 5.1&7.1 ses kanalı ilk belirtilen teknik özellikler. 8 çekirdekli bir konsol günümüzde kulağa mantıklı geliyor, ama AMD ile bir işbirliği, biraz ilginç. Daha ilginç detaylarsa PS4'ün gamepad'inde yaşanıyor. İlk çıkan dedikodularda bir gamepad'in tam ortadan ikiye bölünerek 2 Move'a dönüşebildiği konuşuluyordu hatta konsept çizimler ortalıkta geziyordu. Move satışlarını artırmasa da Move destekli oyunları daha çok sattıracağından kârlı bir tasarım olabilir ama az önceki sızıntıda onun yerine gamepad'in arka panelinin Vita gibi dokunmatik olacağını ve onun haricinde klasik PS gamepad'i tasarımı korunacağı konuşuldu ki akla en mantıklı geleni bu oluyor. Hatta gerçekten de böyle oluyor olsa iyi olur çünkü geliştiricilere bu fırsat verildiğinde neler yapabildiklerini Wii U ile görmeye başladık (Sony ayrıca Move ve EyeToy'da 3 Ocak itibariyle yeni bir patent düzenlemesine gitti. Bunu PS3'te de kullanabileceği konuşulan patentte Move'un hareket performansı çok daha ötelere geçiyor). Sony bu dokunmatik yüzeyi iyi değerlendirecektir. Oyun kilitleme veya PS3 desteği hakkında detay vermeyen dedikodunun bir diğer ilginç söylemi, bir konsolda aynı anda birden fazla PSN hesabının giriş yapabileceği yönünde. Biliyorsunuz ki şu anda yan yana 2 veya daha fazla kişilik bir oyun oynarsanız tüm performans bir kişinin hesabına işleniyordu (trophy'ler vs.) ama artık aynı konsoldan 4 farklı hesap giriş yapabilecek. Kulağa hoş geliyor.

> "Microsoft'un konsoluna bakar, eksiklerinden ders alır ve bunu kendimize saklarız, fena mı olur?"

Peki, konsol ne zaman duyurulacak ve çıkacak? Bu konuda o kadar farklı yorum ve dedikodular var ki... En güncellerinden gidersek; Microsoft E3 2013'te büyük bir duyuruya hazırlandığını açıkladı ve geri sayıma geçti. Herkes bunun yeni nesil konsol duyurusu olacağında hem fikir, bu duyurunun hemen arkasındansa Japon oyun basınında hortlayan bir habere göre Sony PS3'te olduğu gibi Xbox'tan sonra çıkmak istemiyor. Duyuruyu da satışı da yeni Xbox'tan önce yapmak istiyor ve bu yüzden Mart sonu - Mayıs başında Sony PS4'ü basınla paylaşabilir gözüyle bakılıyor. Nitekim Sony'den PS kullanıcılarının yakından tanıdığı Ken Kutaragi ise "Neden önce çıkalım ki? Microsoft'un konsoluna bakar, eksiklerinden ders alır ve bunu kendimize saklarız, fena mı olur?" diyerek kafaları karıştırdı. Elbette bu bir hedef saptırma da olabilir, samimi bir itiraf da olabilir. Bazı analistler PS4'ü en erken 2014'te göreceğimizi düşünse de yılın sonlarına doğru PS3 özel oyunlarda dibi göreceği için bir an önce yeni konsolunu pazara sokması gerektiği gibi düşünceler de var. Kimileri de Şubat'ın ortasında Arizona'da yapılacak Sony etkinliğinde bir duyuru gelmesini bekliyor ki gerçekleşirse sizi Mart sayısında güzel bir içerik bekliyor olacaktır! *(Olacak gibi. Wall Street Journal, Sony'nin 20 Şubat'ta New York'ta düzenleyeceği davette yeni PlayStation'ın tanıtılacağını duyurdu çünkü! -Gelecekten gelen Mert)*

İyi hoş da konsol ne kadar olacak diye merak edenlere iyi bir fısıltı verelim. CES 2013'de kulislerde konuşulduğu iddia edildiği üzere PS4 350-400 arasında olabilir. Yukarıdaki teknik özelliklere sahip bir PS4'ün bu fiyatta olma olasılığı ne kadar mantıklı geliyor kulağa, orası tartışılır ama bizim ülkemizde ilk etapta el yakan cinsten çıkacağı garanti.

Bu sayfalarda gördüğünüz hiçbir konsol görseli gerçek değil, tamamen hayranlar tarafından hayal edilmiş güzel çalışmalar. Sonra bize bağırmayın!

XBOX 1453

YAPTIK, OLMAYACAK!

Yeni nesil Xbox'ın kod adı **Durango** olarak anılıyor. Konsola sadece Xbox mı denecek, yoksa Xbox 720 mi denecek, yoksa Xbox 3 mü denecek bu konuda kayda değer bir bilgi yok. Xbox World dergisi üç ay önceki sayısında sekiz sayfa bazı "iddialara" yer verdi. Hiçbir kesinlik taşımayan bu iddialara göre konsolun adı sadece Xbox olacak. Augmented Reality gözlükleri, dört kişiyi en ufak hareketlerine kadar algılayan Kinect 2.0, Blu-Ray sürücü ve 8GB RAM bulunduracağı yönünde yazılar yayınladı.

Bu iddilar üzerine çok tartışma dönmedi, yalanlamalar çıkmadı. Hatta tam tersine, Microsoft yetkilileri **E3 2013'**te büyük bir duyuru yapacaklarını açıkladı ve internet sitelerinden geri sayıma geçildi. Bu sene Xbox 360 için sadece bir tane büyük özel oyun bulunuyor (Gears of War: Judgement) yani çok acilinden yeni oyunlara, daha doğrusu yeni konsolun yeni oyunlarına geçilmesi gerekiyor. E3 bu anlamda iyi bir fırsat, E3'te yeni nesil Xbox'u göreceğiz. Bu yüzden "ne zaman duyurulacak?" tartışmaları sona erdi ama teknik özellikler hakkında tartışmalar devam ediyor.

VGLeaks'in haberine göre Durango, 8 çekirdekli (her biri 1.6 GHz'lik) olacak. X64 mimari yapısını kullanacak. Custom D3D11.11 sınıfı 800MHz'lik grafik işlemcisi bulunacak. DX11.1 destekli yani. 8GB DDR3 RAM ve 50GB'lık Blu-Ray sürücü, HDMI-In de kadroda var. Bir diğer ilginç terimse "Data Move Engine" oluyor bu sızıntıda. Sırrı henüz açığa çıkmasa da bunun "IllumiRoom"a denk düştüğü belirtiliyor.

Nedir **IllumiRoom**? CES 2013'te ortaya çıkan araştırma projesi, Microsoft'un oyun dünyasına katacağı yeni bir tecrübe olacak. Normalde görüntü TV ekranıyla sınırlıyken basit bir projektör ile TV'nin dışında da bir atmosfer yaratılacak. Aslında çizilen ama ekrana aktarılmayan bütün detaylar odanızın duvarında size parıldayacak. Bu çizimler oyun içi grafiklerle çizilmek zorunda da olmayacak hem, geliştiricinin sürpriz mantığı ve becerisi burada devreye girecek. Bu sistemin ne için kullanılacağı henüz açıklanmasa da da 4 kişiyi görebilen Kinect 2.0 ile desteklenmiş yeni nesil bir Xbox kulağa mantıklı geliyor (IllumiRoom videosunu DVD'mizde bulabilirsiniz).

Bu dedikodular ışığında konuşursak Orbis, Durango'ya nazaran biraz işlemci, daha çok da görsel anlamda biraz fark atıyor, ama çok önceleri konuşulan "PS4 Xbox360'ın *iki katı daha iyi* olacak" iddiaları geçerli değilmişe benziyor. Microsoft'un geçmiş yıllarda çok fazla performans delisi olmadığını bildiğimiz için PS4'ten teknik olarak daha düşük olmalarını kafalarına takacağını düşünmüyoruz ama IllumiRoom ve çok daha hassas bir Kinect 2.0 ile farkını koruyacağını düşünebiliriz. Ayrıca HDMI-in ve Blu-Ray sürücü de markanın hayranları adına gayet güzel gelişmeler. Ne zaman çıkar diyenlerin de ortak paydası yıl sonu, yani yabancıların tatil döneminde. Ülkemizde de artık Xbox resmi olarak bulunduğu için kendisine hemen ve uygun fiyatla ulaşabileceğimizi umut ediyoruz.

Normalde görüntü TV ekranıyla sınırlıyken basit bir projektör ile TV'nin dışında da bir atmosfer yaratılacak.

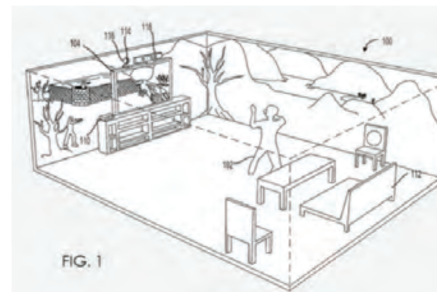
Yeni nesil Xbox'un dev-kit'lerinin pek çok yapımcıda olduğunu bizzat bilmekteyiz, yani harıl harıl oyunlar yapılıyor, bu firmaların çoğu da yüksek sistemli PC'lere taş gibi oyun yapan firmalar. Henüz kendilerinden Wii U'da olduğu gibi şikâyetler gelmedi, bu da teknoloji tarafından bir sorun olmadığının göstergesi veya bizim iyimserliğimiz olabilir. Elbette her yeni konsolu ilk dönem oyunlarına göre yargılar, son oyunlarına göre de göklere çıkarırız. Her ne kadar "her şey görsellik değil" desek de günümüz oyunlarının 4-5 kat daha iyisini, 5-6 sene göreceğimiz gerçeğini bilmek önlenemez bir heyecana neden oluyor.



Aynen yeni PlayStation'da olduğu gibi yeni Xbox'ın da farklı özellikler taşıyan bir kontrol cihazıyla beraber geleceği konuşuluyor.







IllumiRoom teknolojisi adeta bütün odayı bir oyun alanına dönüştürüyor. Tabii doğru düzgün çalışması için büyük olasılıkla oyunları karanlıkta oynamanız gerekiyor.



PEKİ YA DİĞERLERİ?

Büyükbaş konsolları, haklarında çıkan dedikoduları bir bir saydık... Şimdi gelelim daha ufak çaplı olanlara. Kickstarter'la CES 2013 sağ olsun, bu konuda elimizde şu anda üç adet konsol var ve bu konsolların tüm özelliklerini biliyoruz. Muhtemelen siz de biliyorsunuz, ama "Gelin bir kere de bizden duyun bu yeni konsolları" dediğimizde bizi kırmayacağınızdan eminim. Yanılmıyoruz değil mi?

NVIDIA PROJECT SHIELD



NVIDIA Project Shield, Android işletim sistemi üzerinde çalışan, Tegra 3'ten kat ve kat daha güçlü Tegra 4 işlemci kullanan, 294ppi'lık 5" 720p katlanabilen ekrana sahip taşınabilir bir el konsolu. Google Play ve Tegra Zone'daki tüm içeriğe erişebilen ve HDMI üzerinden 4K çözünürlüğe ulaşabilen konsolun en albenili yanı, NVIDIA GeForce GTX 650 / GTX 660M ya da üstü ekran kartlarına sahip olan bilgisayarlardaki oynanan oyunu, WiFi üzerinden stream edebilmesi. Hem de Steam ve Big Picture'a %100 uyumlu olarak! CES 2013'teki gösterimde bu özelliği kullanarak Assassin's Creed III oynayan NVIDIA CEO'su Jen-Hsun'un keyfine diyecek yoktu valla (bu özellikten faydalanmak için Core i5 ya da üstü bir işlemciye, en az 4GB belleğe ve Windows 7 / 8 işletim sistemlerinden birine ihtiyacınız var). Tam şarjla 10 saate kadar oyun ve 24 saate kadar HD video izletebilen ve 2013'ün ikinci çeyreği piyasada olması beklenen ürün, uygun fiyat etiketine sahip olursa kendine bolca alıcı bulabilir.



OUYA

Artık milimetresine kadar bilsek de, Ouya'dan burada bahsetmemek olmazdı. Ouya haberlerinin ilk çıktığı zamanları düşünün; 99$'lık fiyatı ve sahip olduğu konsept sayesinde epey bir zaman konuşulmuş ve 950.000$ sınırını epeyce bir aşarak 8,5 milyon dolar toplamıştı. Android Jelly Bean işletim sistemi sayesinde dileyen ve teknik kapasitesi elveren herkesin kendi oyununu yapabileceği konsol, bu özelliğiyle free2play oyunların merkezi olmaya aday (bir de her yapımcının, Ouya için geliştirdiği oyununun bir kısmını bedava sunması muhabbeti var free2try diye). Yapımcıların eline, geçtiğimiz aylarda ulaşmaya başlayan konsolun konfigürasyonu şöyle: NVIDIA Tegra 3 işlemci, 1GB bellek, 8GB depolama alanı, HDMI görüntü çıkışıyla 1080p desteği, bir adet USB 2.0 bağlantı noktası, WiFi 892.11 b/g/n kablosuz bağlantı desteği ve ethernet portu. GameStick kadar olmasa da gayet küçük boyutlara sahip olan bu küp şeklindeki şık kutu için ön sipariş vermek istiyorsanız sizi şöyle alayım ben: *www.ouya.tv*



GameStick kadar taşınabilir olmasa da gayet ufak bir yapısı var Ouya'nın. Geliştiriciler için hazırlanan sürümüne ait videoları YouTube üzerinden izleyebilirsiniz.

Sony ve Microsoft'un yıllarca hüküm sürdüğü oturma odası, ufak üreticiler tarafından tehdit ediliyor.



GAMESTICK

Kickstarter, birazdan okuyacağınız Ouya gibi GameStick'in de çıkış noktası oldu. "Gelmiş geçmiş en taşınabilir ev konsolu" şeklinde lanse edilen cihaz, hakikaten küçük: Bir USB bellek boyutunda ve kullanılmadığı zaman oyun kumandasının altına gizlenebiliyor. Üç senedir Akıllı TV'lere oyun yapan PlayJam firmasının fikrimülkü olan konsol, Amlogic 8726-MX işlemciye, 1GB DDR3 belleğe, 8GB dahili hafızaya, Android Jelly Bean işletim sistemine, HDMI çıkışına ve doğal olarak FullHD çözünürlüğe sahip. Bunun haricinde WiFi 802.11 b/g/n desteği bulunan konsol, 450.000$ barajı aşıldığından ötürü bir de microSD kart slotuna sahip olacak (32GB'a kadar). Kısacası Android ekosisteminin kapılarını ardına kadar açan ve inanılmaz derecede taşınabilir bir oyun konsoluyla karşı karşıyayız. Siz bu yazıyı okuduğunuzda, büyük bir ihtimalle 560.000$ da aşılmış ve bordonun yanı sıra kullanıcıların belirlediği bir renk seçeneği daha eklenmiş olacak konsola. Yine de her ihtimale karşı bir girin bakın siz: *kck.st/Uk6VPv*



Konsolun kendisi şu sağdaki çubuktan ibaret. Yukarıda gördüğünüzse onun kontrol cihazı.



Hareket algılama teknolojisi, yeni nesil konsollarla birlikte tam olarak istenen performansa kavuşabilecek mi?



OTURMA ODASI İÇİN SAVAŞ BAŞLIYOR

2013'ün sadece konsolların yılı olacağını söylemek, aslında büyük resmi görmemizi sağlayacak kadar yetkin bir tanımlama değil. 2013, oturma odası için başlayacak savaşın başlangıcı olarak pek çok cephenin silahlarını ortaya koyacakları bir sene olacak.

Bu spekülasyonlar ve dedikodular ardından ne tür konsollar veya konsol türevleri çıkarsa çıksın, bir şeyden emin olabiliriz: Konsol sektörü çok büyük bir değişime gebe. Sony ve Microsoft gibi büyük üreticilerin kendi konsollarını yenileme ve eski marifetleriyle sunmaya niyetli gözükmeleri bile şu an büyük bir riski beraberinde getiriyor. Mevcut konsol nesli, bundan 8 sene önce kendini gösterdikten sonra piyasaya aynı fiyat aralığından giren akıllı telefonlar ve tabletler mevcut el konsolları pazarını yemekle kalmadı, üstüne yeni çıkan el konsollarının da tahminlerin çok altında satılmasına sebep oldu. Şimdi ise Sony ve Microsoft'un yıllarca hüküm sürdüğü oturma odası, Ouya, Gamestick ve Project Shield gibi Android platformuna ait ufak üreticiler tarafından tehdit edilecek. Bu konsolların her birinin kendine özgün özellikleri olsa da, her birinin Android işletim sistemi bulundurması bile bu konsolların ilk günden yüz binlerce uygulamaya erişimini sağlayacak. Bu tür bir girişimi Sony ve Microsoft'un yaparak denk bir işlevsellik seviyesine ulaşması şimdilik pek olası gözükmüyor. Diğer yandan Ouya, Gamestick gibi konsollar daha kendini kanıtlamış platformlar olmadığından, bu konsolların kaderini bu sene içerisinde ortaya çıkacak oyunlar belirleyecek.

Oyun yayıncılarının Unreal 4 gibi motorları kullanmak için Sony ve Microsoft'un yeni nesil konsollarını beklemesi bir başka önemli detay olarak karşımıza çıkıyor. Özellikle bunca yeni rakiple beraber yeni nesil konsolların satışlarının ne olacağını kestirmek oldukça güçken, oyun yayıncılarının yeni nesil konsollara bu denli bel bağlaması yeni "THQ felaketlerine" neden olabilir.

Bütün bu gelişmeler yetmiyormuş gibi, ortada bir de 'Steam Box' gerçeği var. Valve'ın yıllardır hem konsol, hem de PC tarafındaki üreticilerin yaklaşımlarından "memnun olmadıklarını" üzerine basa basa açıklaması ve ardından kendi özgün konsol yorumlarıyla piyasaya gireceklerini açıklaması bile tek başına Sony ve Microsoft'ta birilerinin uykularını kaçırıyordur. Gabe Newell'ın yaptığı açıklamalar pek çok spekülasyon ve yoruma açık olsa da, üstüne basa basa konsolun platformunun kullanıcının kontrolünde olduğunu açıklaması dikkat çekici bir konu. 'Steam Box' platformdan bağımsız bir biçimde Linux ve Windows altında benzer işlevsellik ve performans sunabilirse, oturma odası savaşlarında PC oyuncularını kendi tarafına çekmeyi başararak yıllardır konsollara ilgisiz kalan büyük bir grubu kendi saflarına katacak.

Nvidia'nın Project Shield'ı ise, 'Steam Box' gibi kendisini belli bir platforma bağlamak niyetinde olmayan bir platform. Android platformunda olsa da, PC üzerinden kablosuz bağlantıyla PC oyunlarını oynayabiliyor olmamız, oldukça ilginç bir özellik. Her ne kadar bu özellik Nintendo'nun WiiU'suyla tanıdık hale gelse de, Nvidia'nın gelecekte desteklediği platformları genişletmesi, Project Shield'ı çok daha etkili yapabilir.

Oturma odası konusunda sessiz olan tek firma ise şimdilik Apple. Ölmeden önce Steve Jobs'un tasarladığı ve "çözdüğünü" düşündüğü TV projesi, oturma odası konusunda Apple'ın gittikçe artan ilgisini de ortaya koyuyor. Oyun açısından mobil platformlar arasında en sağlam oyun portfolyosuna sahip platform olan iOS'un ardındaki Apple, bu gücünü bir TV ile pekiştirip, sektörde geriyle dönülemez değişiklikler yaratabilir.

EnGeniuX Oton

YÜZYILIN KONSOL PROJESİ! (YERSEN)

"Yaratıcı fikir kalmadı kardeşim, yapımcılar hep aynı oyunları ısıtıp ısıtıp önümüze koyuyor" diyenlerden misin sen de? O zaman yaklaş... Sana şimdi, yüzyılın konsol projesini söyleyeceğim. EnGeniuX Oton!
Canın bir yarış oyunu mu oynamak istiyor? Söyle Oton'a, iki dakikada sana özel bir yarış oyunu yapsın. Ne? Uzaylıların işgal ettiği dünyada yaşam mücadelesi mi vermek niyetindesin? Oton'la 5 dakikada oyunun hazır. Sana özel, ister 2D, ister 3D. Tam ağzına layık. Eşsiz Oyun Yaratma Motoru'yla ne istersen iste, anında ve bedavaya hazır. İşte yenilik, işte esneklik, işte oyun dünyasını değiştirecek yeni bir adım.

BİTTİ Mİ? I-IH, BİTMEDİ!

Kendi oyununu yapan konsolun numaraları say say bitmiyor. Ön yüzünde bulunan projektör sayesinde dilediğin duvara oyununu yansıtmak mı dersin, kamerasıyla hareketlerinizi algılaması mı dersin... Dört çekirdekli Cortex A9 işlemcisi, 2GB belleği, 16GB depolama alanı falan da bulunan konsol, oyun geliştiricilerinin istedikleri oyunu bedavaya yapmalarına da olanak sağlayacakmış. O esnada, kendi yaptığı oyunlar için de bir iki numara kapabilirmiş (?).
Eğer tüm bu anlattıklarımın pratikte işe yarayabileceğini düşünenlerdenseniz, EnGeniuX'ın Oton isimli bu konsolunu erkenden 179$'dan başlayan fiyatlarla elde etmeye kasabilirsiniz. Eee, ne demişler? OTON: IMAGINE. CREATE. PLAY. (Hey yavrum hey!)

Not: Tüm bu yazdıklarımızdan sonra Oton çok başarılı olursa, yazdıklarımızın koca bir "Şaka" olduğunu söyleme hakkını saklı tutuyoruz.

Not 2: Heheh, şaka yahu yok öyle bir şey.





EKRAN DIŞI



BOL KREMALI PASTADAN CADI AVINA

Her ne kadar vurdulu kırdılı bol aksiyonlu filmleri pek sevmesem de Hansel & Gretel: Witch Hunters'a bir şans vereceğim sanırım. Geçen ay da bahsetmiştim, masalları seviyorum. Ama filmin benden kaptığı bu şansın sebebi bir masal devşirmesi olması değil. Zaten bana sorarsanız bu tip masal uyarlamalarının sınırı Once Upon A Time'de çok güzel bir şekilde çizildi ve Hansel & Gretel: Witch Hunters bu sınırın birkaç metre uzağında gibi görünüyor. Asıl neden sanırım biraz True Blood kaynaklı. Oldukça güzel ve tam kıvamında devam eden ilk sezonların ardından artık büyü, vampir ve cadı kavramlarının suyunun çıkmaya başlamasıyla birlikte True Blood "meeh" kıvamına geldi ve bir tarafım beyaz perdede doğaüstü güçleri olan canlıları izlemek için can atıyor. İçimdeki cadı rahatsız edebileceği besili, çikolata düşkünü ve pembe yanaklı Alman çocukları arıyor (filmi izlerken hangi tarafı tutacağım belli oldu sanırım).

Jeremy Renner'ın Hansel, *Gemma Arterton*'ın ise Gretel'i canlandırdığı filmde, kötü kalpli cadının elinden kaçmayı başaran kardeşlerin birer kelle avcısına dönüşmesini izleyeceğiz. 1 Şubat'ta vizyona giren filmi, dört gözle olmasa bile büyük bir merakla bekliyorum.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



DEPAR – HEDİYE

POP MU ROCK MI BİLEMEDİM, AMA GÜZEL Bİ ŞEY BU!

Belli bir türe bağlı kalmadan içlerinden geldiği şekilde, istediği müziği yapan grupları seviyorum. Yerli de olsa yabancı da olsa bu özgün yapımları hem destekliyor, hem de çok pis metalci olmadığım zamanlarda (:p) bu tür grupları dinlemeye gayret ediyorum. Depar da tam bu özgün dinleyişlerim arasında bana farklı tatlar sunabilen bir grup oldu. Sakinliği de sertliği de, hatta gerekirse öfkeyi de parçalarında güzelce verebiliyorlar. Hatta öyle sevdim ki kendilerini, sahne aldıkları Taksim Line'da canlı dinlemeye de gittim ve gördüm ki tıpkı parçalarındaki gibiler! Vokalde Yeliz Üstadımız (soyad gerçek!) albümde nasıl kıpır kıpırsa sahnede de aynen öyle, tabii diğer grup elemanları da. Benim gibi pop sevmeyen adamı bile özgün coverları ile yerinde zıplatabildiler. Ayrıca grubun albümünü satın almak istemezseniz, TTNET Müzik arşivinden tüm parçaları ücretsiz olarak dinleyebilirsiniz. Bir sürü kliplerini yayınlamış olmaları da cabası. Depar kesinlikle denemeye değer özgün bir yerli grup, deneyiniz efenim. **–Berkan**



BLACK MIRROR İKİNCİ SEZON

DAHA ÇOK PAYLAŞ, DAHA ÇOK TÜKET

2011'in aralık ayında 3 bölümle tadını damağımızda bırakan Black Mirror'ın ikinci sezon haberini heyecanla karşılamıştık. Aha çıkıyor, hah geliyor, tüh ertelendi derken nihayet ikinci sezonun fragmanı yayınlandı. İlk sezonda teknolojiyi ve teknolojinin karanlık taraflarını birbirinden bağımsız üç öyküyle anlatan dizi, ikinci sezonda da sosyal medya ve internetin hayatımız üzerindeki etkisini yine 3 bölümde anlatacak. Fragmanında daha çok bağlan, daha çok paylaş, daha çok seyahat et, daha çok tüket, daha çok öde gibi anahtar sözcüklerle anlatılan hikâye, başımıza geleceklerin mesajını gayet güzel bir vermeyi başarıyor. Şimdilik ilk bölümün yayınlanma tarihi 11 Şubat olarak gözüküyor. Umarım daha fazla ertelenmeden izleyip tüketiriz. **–Damla**



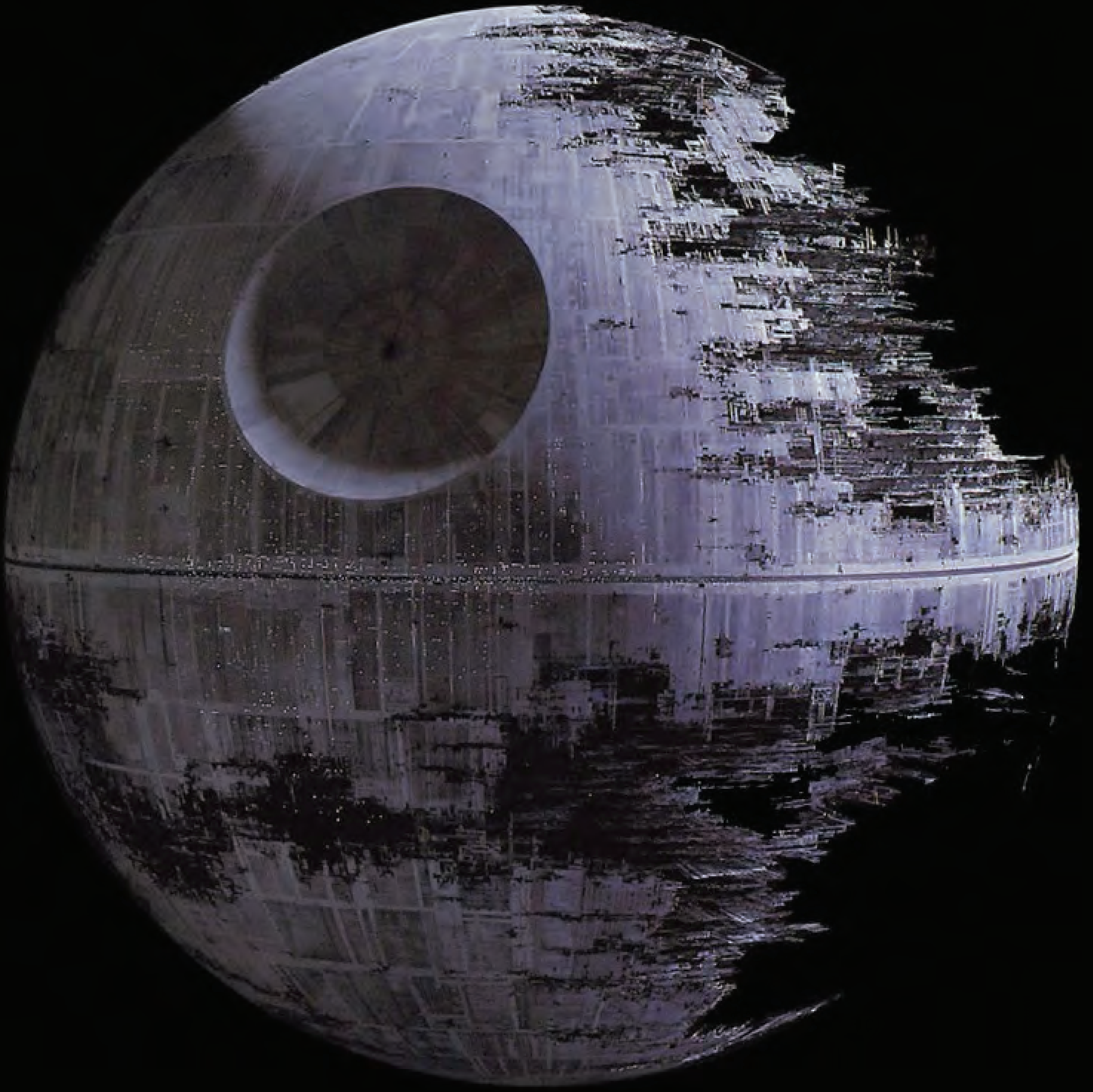
JOHN DIES AT THE END

BU SOYA SOSU BİLDİKLERİNİZDEN BİRAZ DAHA FARKLI

Küçükken izlediğim *Bill ve Ted'in Maceraları* isimli filmi hatırlıyorum da; biraz absürd, biraz komedi, çokça fantastik, sonuna kadar dengesiz bir filmdi. Bir benzeri daha yok diye düşünüyordum, yanılmışım. Geçtiğimiz günlerde şans eseri John Dies at the End'e rastlamamla beraber bu düşüncem değişti.

David Wong'un aynı isimli romanından sinemaya uyarlanan ve fantastik yönetmen Don Coscarelli'nin imzasını taşıyan film, Dave (Chase Williamson) ve John (Rob Mayes) adlı iki kafadarımızın "soya sosu" denilen dünya dışı bir uyuşturucunun etkisiyle alternatif evrenlerle haşır neşir olmalarını ve tabii ki nihayetinde kahraman olmalarını konu alıyor. Merakta bırakan başlangıcı ve ilginç kurgusuyla seyirciyi kendisine bağlayan yapım, finale doğru ne yazık ki ilgimizi kaybediyor. Yine de göndermeleri, ufak detayları ve dikkat çektiği noktalarla seyirciden bir puan daha kapmayı başarıyor giderayak.

John Dies at the End, "her şeyden biraz" felsefesiyle, çok lezzetli olmasa da orta kararda bir film olarak hafızalarımıza kazınıyor. Absürd bilimkurgulardan hoşlanmıyorsanız pas geçmeniz size bir şey kaybettirmeyecektir. Onun dışında, elinizdeki oyunlar bittiyse ve sezon arası veren dizileri beklerken izleyecek bir şey bulamıyorsanız, göz atmanızda yarar var. **–Buğra**



ÖLÜM YILDIZI ÖNCE BİZİ PATLATIYOR SAYIN BAŞKAN!

Senelerini NASA'da bütçeleme ve yapılandırmaya harcamış ve artık yorgun düşmüş beyaz saçlarıyla emekliliğini bekleyen Mr. K elektronik postasına düşen bir talebe yaklaşık olarak yarım saattir aynı ifadesiz gözlerle bakıyordu. Gelen iletide şöyle yazıyordu: "Sevgili K. Biliyorsun iş hayatımızın her döneminde acayip taleplerle karşılaşmışızdır. Ancak bu sefer gelen istek bir süre göz ardı edildiyse de sonunda o kadar talep aldık ki bir cevap vermek zorunda kaldık. Sen bir bütçe yapsana, bir Ölüm Yıldızı kaça patlar bize? Yalnız masrafları minimumda tutmaya gayret edelim." İşine bağlı Mr. K yaklaşık 3 yıldır Star Wars hayranlarının bir yerlerde bu konuyla ilgili imza toplayıp talep mektupları oluşturduğunu ve bu taleplerin geçen seneler içinde 30 binleri bulduğunu ve Beyaz Saray'ın canına "tak" dediğini bilemezdi elbette. Ama durum buydu.

Beyaz Saray istihdam yaratma ve aynı zamanda güvenliği sağlama adına gelen bu talepler yığılmaya başlayınca çareyi "resmi bir açıklama" yapmakta buldu. Yoksa ilerleyen zamanlarda kendi başına Ölüm Yıldızı yapmaya çalışanlarla papaz olabilirdi. Beyaz Saray'ın bu talebi üzerine bilgisayarının başına geçen Mr. K gece gündüz demeden araştırdı. Koskoca bir AR-GE grubunu da çalışmalara dahil etti. Defalarca Star Wars serilerini inceledi, yapımcılarla temasa geçti, toplantılar yaptı ve aylarca süren bir çalışmanın sonunda hükümete şu mesajı attı. "Death Star uzay gemisinin bir benzerini üretme olasılıklarını araştırdık. NASA elbette istihdam yaratma ve ulusal güvenliği güçlendirme arzusunu paylaşmaktadır. Ancak ufukta bir Death Star inşası görünmüyor. NASA zaten gezegenlerin patlatılmasını da desteklemiyor. Böyle bir uzay gemisinin tahmini maliyeti 850 katrilyon dolardır. Biz bütçe açığını artırmaya mı, azaltmaya mı çalışıyoruz?" Mr. K'nın bu cevabı üzerine rahat bir nefes alan Oval Ofis sakinleri açıklamayı resmileştirerek yayınladılar ve ABD halkının son derece merakla beklediği bir konuda da vatandaşlarının gönlünü kazandılar!

Not: Yukarıdaki yazı gerçek bir olaydan uyarlanmıştır. Karakterlerin isimleri kişilik haklarını güvence altına almak için değiştirilmiştir. Bu araştırma sırasında hiçbir gezegene zarar verilmemiştir. **–Kaan**



Pİ'NİN YAŞAMI

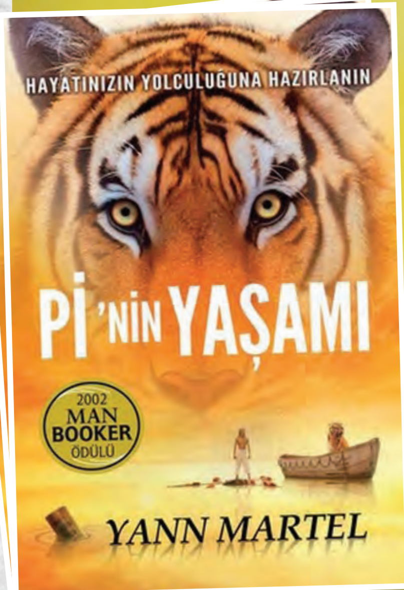
PEKİ YA HER ŞEY BİR ANDA ALTÜST OLURSA?

Hayata karşı bakış açınızı değiştiren, yaşamınıza bir anda farklı bir yön veren, hislerinizi, inandıklarınızı ve değer yargılarınızı soruşturmanıza ve değiştirmenize yol açan çok büyük bir olay yaşadınız mı hiç? Yalnız kaldığınız ve kontrolü elinize almak zorunda olduğunuz anlar yaşadınız mı? Her şeyinizi bir anda kaybettiniz mi? Size, "bundan sonra hayatım kesinlikle değişecek" hissini veren bir dönüm noktanız oldu mu? Peki ya bütün bunlar aynı anda başınıza geldi mi? Piscine Patel'in kısaca Pi'nin başına bütün bunlar tek bir trajedi ile geldi... Piscine Patel Hindistan'da yaşayan, inanç kavramı oldukça geniş ve kendince olan, ailesiyle hayvanat bahçesi işleten bir genç. Maddi sıkıntıları nedeniyle hayvanları satmak isteyen babasının kararı sonucunda ailesiyle bir gemiye atlar ve Kuzey Amerika'ya doğru yol alır. Pasifik Okyanusu'nda büyük bir fırtına sonucu gemi batar ve ailesini kaybeden Pi bir filikaya atlayarak hayatını kurtarır. Filika içerisinde bir sırtlan, bir zebra, bir orangutan ve Richard Parker isimli bengal kaplanıyla baş başa kalır.

Pi'nin Yaşamı, Ang Lee'nin elinde betimlemelerle dolu masalsı bir görsel şölene dönüşüyor. İyi bir senaryonun değil, iyi bir hikâyenin ve kurgunun yeterli olacağı tarza sahip olan Life of Pi'yi hakkını vererek beyaz perdeye taşımış Lee. 3D olayını beğenmeyen biri olarak ben bile filmin üçüncü boyutuna hayran kaldım. 3D'nin perdeden gözünüze bir şey sokmak olmadığını, mühim olanın derinlik sayesinde atmosfere daha çok kaptırmanız olduğunu düşünen insanların elinde bu teknolojinin de işe yaradığını görmüş olduk. Bu 3D derinlikle beraber müthiş CGI kullanımı birleştiğinde bu yılın en güzel görüntülerine sahip filmi olmak konusunda rakipsiz olmuş Life of Pi.



Teknik ayrıntıların bu kadar başarılı olmasının yanı sıra, Life of Pi ruhsal bir yolculuğa dönüşen dramatik hikâyesi ve dinsel alt metinleriyle sadece gözümüze hitap etmenin de ötesine geçiyor. Betimlemelerle dolu filmleri okumayı sevenler ve insana dair felsefi alt metinleri kovalayanlar için bir hazine niteliğinde. Tüm bu masalsı anlatımın içinde din kadar ciddi bir konuya da bu kadar derin bir şekilde eğilebilmesi, tanrı kavramını hem karakterlere hem de izleyiciye sorgulatması filmin sonundaki ikilemi çok daha derin noktalara taşıyor. Film bittiğinde çaresizlikle dolu hikâyenin vurucu etkisinden uzun süre çıkamıyorsunuz. Sinemada pek eşi olmayan bir eser olmuş Life of Pi. 2012'nin belki de en iyi filmi. **–Pozan**

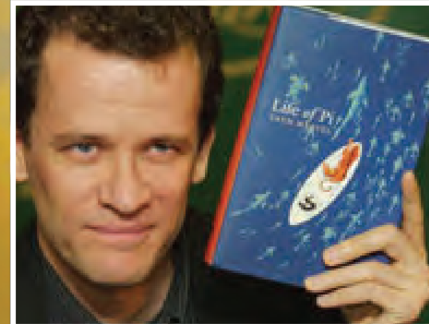


Pİ'NİN YAŞAMI – YANN MARTEL



HAYATTA KALMANIN SONSUZ AĞIRLIĞI

Bu ayki romanımızın başkahramanının adı **Piscine Molitor Patel.** Anlattığı öykü kadar renkli, sıra dışı bir çocukluk ve ilk gençlik yaşamış kendisi. Hindistan gibi çok kültürlü bir coğrafyada doğmuş, yaşamının ilk yıllarını hayvanat bahçesinde envai çeşit vahşi hayvanın arasında geçirmiş, Hinduizm dışında Hristiyanlığa ve İslam'a da hiç ayrım yapmaksızın inanan bir insan. Paris'teki meşhur bir yüzme havuzundan gelme adını kendi kısalttığı haliyle "Pi" olarak kullanıyor. Bu uzun ve sürükleyici öykünün çok büyük kısmını Pi'nin ağzından dinliyoruz ve vahşi hayvanlarla ilahi dinlere olan ilgisinin, sevgisinin kaynaklarını görüyoruz. Ailesi ve bazı hayvanlarla beraber yolculuk ettiği gemi Pasifik Okyanusu'nda batınca, 16 yaşındaki Pi'nin dramı başlıyor. 300 kiloluk genç bir Bengal kaplanı (ki bence yeryüzündeki en asil hayvanlardan biridir) ile beraber sekiz metrelik bir sandalın içinde verdiği inanması güç, müthiş ötesi bir hayatta kalma mücadelesine girişiyor. Pi'nin vazgeçmeme, umut, inanç gibi konulardaki iç düşüncelerini, yağmur suyunu damla damla içişini, kaplanı düşmandan dosta dönüştürmesini, uzun ve soluk kesici hayata tutunma öyküsünü bolca baharat, iyot ve tütsü kokuları eşliğinde okumanızı öneririm. **–Noyan**





STRATOVARIUS – NEMESIS

KRALLAR KALDIKLARI YERDEN DEVAM!

Seneler boyunca tarzını bu kadar koruyan başka bir grup var mıdır ki? Herhangi bir parçasını herhangi bir albümüne koysan asla sırıtmayacak bir grup Stratovarius. Üyeleri değişse bile, hatta hatta *Timo Tolkki* gibi köklü değişiklikler yaşansa bile bir şekilde çizgisinde kalmayı başarabiliyor grup. Ama yine de şöyle bir düşündüm de Elements'den beri dilime pelesenk olmuş bir parçası yok kendilerinin… diyecektim ki ağzıma yeni albümden yeni parçalarıyla şak diye vurdular a dostlar! Stratovarius müthiş bir şekilde geri dönüyor! Yeni albümden **Unbreakable** adlı parçaları öyle bir dilime takıldı ki, shuffle'a dayanan müzik dinleme seanslarımın arasında adeta mekanizmaya takılan çomak etkisi yaptı. Power metal'in "hit" olabilecek yeni eserler vermekte kısır olduğu şu günlerde Stratovarius yine bombayı patlatacak gibi duruyor. Eskiye göre eksikleri yok, fazlası var. Timo Tolkki takıntısı olup da, "yaaaa Tolkki olmadan bi' tırt olmaz o gruptaaaaan" diyenleri de sadece bir kereliğine bu albüm öncesi parçayı dinlemeye davet ediyorum. Heyecanlanacağınıza adım gibi eminim! Sen ne güzel grupsun Stratovarius, canım benim. **–Berkan**

STEAMPUNK AKIMI

Düşünün ki Nicola Tesla'nın ya da Thomas Edison'un olmadığı bir dünyada, elektriğin kullanımı gelişmedi, küçük voltajlarda iletilememesi üstüne sanayi devrimi bugünkü teknolojik boyuta ulaşamadı ve kullandığımız bütün aletler buhar ve mekaniğin işbirliğiyle üretildi… Uçaklarla yolculuk edebiliyoruz ama buhar gücünden ve mekanikten yararlanıyoruz, bilgisayarlarımızın işlemcileri çok daha büyük ve çalışma enerjisini buhar gücünden alıyor, tost makinemizin çalışması için kendisine bağlı ipi elle çekmemiz gerekiyor. Her tarafta dişlilerin ve buharın bulunduğu bir dünyayı gözünüzün önüne getirin. Şimdi bu ütopyadaki insanları Kraliçe Victoria dönemi mimarisi ve o dönemin kıyafetlerinin içerisine koyun. İşte size Steampunk! Bilimkurgunun ve fantastik edebiyatın son dönemlerde gözde alt kültürlerinden olan steampunk, renkli görüntüsünün altında aslında oldukça karanlık bir yanı da barındırıyor. Cosplayciler arasında da özel bir yere sahip olduğunu belirtelim. Günümüz alet edevatlarını steampunk kültürüyle yeniden üreten ve müzelik eserleri ortaya çıkaran bir dünya çılgın insan da mevcut. Gelin dilerseniz bu ütopyayı örneklerle tanımaya çalışalım… -Pozan

OYUN



Şaşırtıcı ama oyun dünyasında steampunk öğelerini kullanan ilk oyunlardan biri *Warcraft*. Fantastik edebiyat öğelerini mekanik yapılar, silahlar ve araçlarla birleştirerek yarattığı görsel tarz halen devam eden bir serinin temellerini attı. Bugün World of Warcraft'ta da steampunk esintilerini yakalamak mümkün. Safkan steampunk oyunlarına gelecek olursak ilk sırada 2001 yılında Sierra tarafından yayınlanan *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*'yı ve ardından 2006 yılında Microsoft'un yayınladığı *Rise of Nations: Rise of Legends*'ı gösterebiliriz. Arcanum çok başarılı ve eski toprak bir RPG, RoN ise ayrıntıları ve görselliğiyle kalbimizde farklı bir yeri olan gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Thief serisiyse özellikle işin alet edevat kısmı sayesinde steampunk'a göz kırpıyordu. Son zamanlarda çıkan en başarılı örneklerden biriyse 2012'de piyasaya çıkan **Dishonored**. Oyun özellikle karanlık bir steampunk ütopyasını çok başarılı resmediyordu. Bu yıl içerisinde çıkacak *City of Steam* ise F2P oyunlar arasında bu kültürü temel alan ilk oyun olacak gibi görünüyor.

FİLM



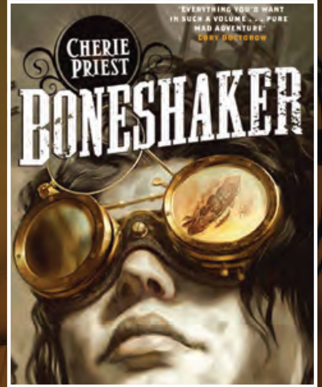
Aslında halen beyaz perdeye tam anlamıyla ve her şeyiyle steampunk kültürünü yansıtan bir film gelmedi desek doğru olur. Ama birçok bilimkurgu ve fantastik yapımda, özellikle alet edevat kısmında başarılı örneklere şahit olduk. *Back to the Future 3*'te Emmett Brown'un kovboy döneminde evdeki malzemeyle yarattığı teknolojik ürünler buhar gücüyle çalıştığından ucundan da olsa steampunk kültürüne bulaşıldı diyebiliriz. 1965 yapımı kötü bir film olan ve aynı isimli televizyon programından uyarlanan *Wild Wild West*'deki mekanik ve buhar sayesinde üretilmiş ve kovboy dönemine gayet iyi yedirilmiş ıvır zıvırlar başarılı steampunk örnekleriydi ama filmi kurtarmaya yetmiyordu. Tim Burton da birçok filminde steampunk'tan esinlenmiştir. Özellikle Sleepy Hollow ve Edward Scissorhands'de bu etki görülmektedir. *The City of Lost Children* ise türün özelliklerini barındıran en karanlık yapıtlardan bir tanesi. Son zamanlarda steampunk kültürünü en başarılı şekilde işleyen yapımsa, yine kötü bir film olan *The Mutant Chronicles*. Ama halen mümkün olduğunca az CGI kullanan, 1. sınıf bir distopik steampunk filminin hayaliyle yaşıyoruz.

ANİMASYON



Animasyon denince akla gelen çekik gözlü insanlara Japonlar diyoruz. Bu arkadaşlar, kim ne derse desin dünya üzerindeki en kaliteli animasyon yapımlarını üretiyorlar. Biz sinemalarda 3-5 tane Hollywood animasyonunu 3D gözlüklerle izlerken onlar yılda 100 trilyon tane birbirinden güzel 2D animasyon serisi hazırlıyorlar. Söz konusu steampunk olduğunda yine en güzel örnekler de onlardan çıkıyor. *Full Metal Alchemist* serisi, *Last Exile*, Miyazaki'nin birkaç filmi ve özellikle Otomo'nun **Steamboy** isimli yapıtı en başarılı örnekler olarak karşımıza çıkıyor. Animatrix içerisinde yer alan *A Detective Story* de türe örnek teşkil eden animasyonlar arasında. Amerika'dan Treasure Planet, Tim Burton'ın yapımcılığında hayat bulan 9 ve Robots türe örnek olarak verilebilir; ama ismini duyurmuş başka yapım pek yok.

KİTAP



Son 2 sene içerisinde steampunk öğelerinin bulunduğu kurgu evrenlerde geçen baya bir kitap yayınlandı aslında. Dediğimiz gibi gözde alt kültürlerden biri şu anda. Ama maalesef Türkçeye çevrilen çok fazla kitap yok. Boneshaker, zombiler ve steampunk türünü oldukça başarılı bir şekilde birleştirmiş 2010 yılı Hugo ödüllü ve Türkçesi bulunan kitaplardan biri. Okumanızı öneririm. Geriye dönüp Jules Verne ve H. G. Wells eserlerini bu gözle bakıp tekrar okuyabilirsiniz. Özellikle Denizler Altında 20.000 Fersah'a belki de tarihin ilk steampunk öğelerini barındıran kitabı diyebiliriz. Artemis Fowl isimli fantastik kitap serisi de bu türden okuyabileceğiniz kaliteli kitaplar arasında.

Yetmediyse Bunlar da Var

1. League of Extraordinary Gentlemen (Film)
2. Machinarium (Oyun)
3. Van Helsing (Film – Çizgi roman)
4. Professor Layton (Oyun)
5. The Differnce Engine (Kitap)





BOĞAÇ SOYDEMİR – EDUCATEDEAR

YAŞASIN KOMİK VİDEOLAR, YAŞASIN ARKADAŞLARI BİLGİSAYAR BAŞINDA ESİR ETMEK! –DAMLA PINAR GÖK







Educatedear'la ilk tanışmam, bundan birkaç yıl önce şemsiye savaşlarını izlememle başlamıştı. Geçtiğimiz ayki editör toplantısının en ciddi anlarından birinde, Sinan'ın "saldır Galaaağtasaray" videosunu izletip hepimizi darmaduman etmesinin ardından artık Boğaç'la bir söyleşi yapmak kaçınılmaz olmuştu. Tabii röportaj mekânı The Game olunca ve konuk da oyun delisi çıkınca, ister istemez kendimizi Mortal Kombat başında bulduk (kimin dövdüğünü söylemem). Röportajımızı tamamlayıp Sivas esnafının nerede hacet gidereceği konusunda yaptığımız istişarenin ardından İstiklal Marşı'yla kapanışı gerçekleştirdik.

Önce seni genel olarak biraz tanıyalım mı? Kimsin, neler yapıyorsun?
Tabii, Boğaç ben. Dört sene İletişim Tasarımı okudum Kültür Üniversitesi'nde. Geçen sene de mezun oldum. Okuldayken birtakım kısa film ve reklam çalışmaları yapıyorduk arkadaşlarla. Ben daha çok işin kurgu ve efekt kısmına yönelmek istemiştim. Şimdi de bu alanda bir şeyler yapmak ve Educatedear'ı biraz daha geliştirmek ve hatta daha profesyonel bir alana taşımak istiyorum.

Daha önce bu alanda profesyonel işlerde çalıştın mı hiç? Özellikle videoların internette yayılmaya başladıktan sonra teklifler aldın mı?
Birçok ajansla irtibata geçtim ve birçok yaratıcı insanla konuştum. Alper Çağlar'ın Dağ filminde görsel efekt yaptım. Onun dışında Kazakistan'da çekilen bir filmin görsel ekibindeydim. Gerçi herkes böyle söyler ama benim de amacım bir gün kendi yazdığım komik şeyleri çekebilmek, bir projeye dönüştürebilmek. Dolayısıyla görsel efekt daha çok ilk adım gibi bir şeydi benim için. Geçmişte Educatedear sayesinde Beyaz Show'la iletişime geçtim ve bir sene boyunca konuklar için videolar hazırladım. Şimdi de TRT1'de Kadir Çöpdemir'in programında videolar hazırlıyorum. Onun dışında bir ajansla da görüşmeye devam ediyorum bir viral proje için. Olursa Educatedear'ı oraya transfer etmeyi düşünüyorum, tabii internete özel videolar yapmaya devam ederek.

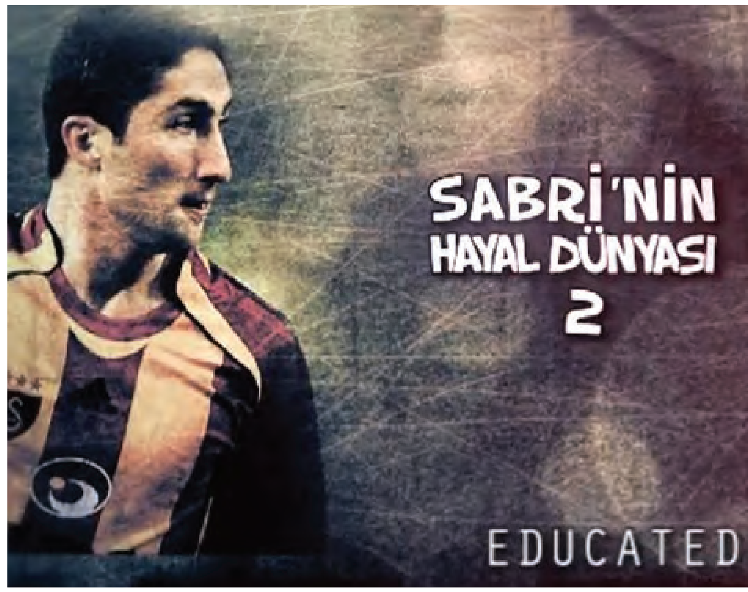
Son senelerde sık sık yaşanan bir durum var; internette keyfin için bir şey yapıyorsun, bir anda fenomen oluyorsun ve bu yaptığın şey artık senin mesleğin haline geliyor. Bunun sayesinde iş bulabiliyorsun ya da kitap yazabiliyorsun. Sende de işler biraz o şekilde gelişmiş galiba?
Evet, ben de çok şaşırdım bu duruma. Ben mesela bu işe başlamadan önce, viral gibi, şu an yaptığım şey hakkında kullanılan kelimelerin anlamını bilmiyordum. Sadece birkaç video yaptım ve insanlar beğendi. Madem beğeniliyor, biraz daha deneyeyim dedim ve artık durum bir yerden sonra kontrolümden çıkarak bu noktaya kadar geldi. İnternetin bu olayı konusunda ben şanslı jenerasyon olduğumuzu düşünüyorum. Çünkü biz zaten bunu yaptığımızdan bir sonraki jenerasyonun ortaya iyi bir şeyler çıkarması için bunun üzerine bir şeyler koymaları gerekecek.

Educatedear'ın bir anlamı var mı, nereden çıktı?
Keşke anlatabileceğim güzel ve anlamlı bir şey olsaydı. Bobiler sitesi üyelik sistemine geçtikten sonra beğendiğim videoları favorilerime alıp insanlara izletebilmek için üyelik oluşturdum…

Hemen burada sözünü kesmek istiyorum... Yoksa sen de arkadaşlarına komik video izletmek için onları bilgisayar başına hapsedenlerden misin? :)
Kesinlikle :) Bunun hakkında Umut Sarıkaya müthiş bir karikatür çizmişti, "gülmem lazım" diye hissediyorsun ama kafanda kurduğun şey kadar komik olmuyor genellikle. Dolayısıyla benim de video yapma maceram, komik video izleterek başladı aslında.

Pardon sözünü kestim ama bu itirafı almam lazımdı :) Nerede kalmıştık?
İşte Bobiler'e üye olurken nick sordu bana. Ben de o sıralarda çok fazla Dream Theater dinlediğimden Mike Portnoy'un bir sözü aklıma geldi. Bir röportajında "sizin müziğiniz çok teknik, dinlemesi zor" tarzı bir şey söylemişlerdi, o da "eğitimli kulak gerekebilir bazı müzikler için" diye bir cevap vermişti. O da aklımda kalmış ve nick sorduğunda "Educatedear" yazmıştım. Bir açıdan düşünüyorum da iyi ki böyle bir şey yapmışım, yoksa nick'im "Oturan Boğaç" veya "Bobo" gibi saçma bir şey de olabilirdi.

Educatedear'ın okunuşuna da bir türlü karar verememiştik kendi aramızda. "Educate Dear" mı yoksa "Educated Ear" olarak mı okunuyor diye epey bir tartışmıştık…







O kafa karışıklığını ben de fark ettim sonradan. "Educated ear" olarak "eğitimli kulak" maksadıyla yazdım, sonra baktım "Educate dear" da oluyor. İkisi de anlamsız kelimeler olduğu için internette de bayağı bir karışıklık yaşandı bu konuda.

Videoları tek başına mı yapıyorsun yoksa bir ekibiniz mi var?
İlk "gereksiz sansür" çalışmasına kadar tek başıma yapıyordum ama tabii "şöyle bir şey mi yapsam" diye danıştığım arkadaşlarım vardı. Gereksiz Sansür'ü yaparken 2-3 arkadaşıma "videoda kullanılabilecek şeylere denk gelirseniz haber verin" dedim ve sağ olsunlar müthiş güzel geri dönüşler yaptılar. Sonrasında da videoları yaptıkça arkadaşlarıma gönderdim "bakın böyle bir şey yaptım, ne diyorsunuz?" diye. Çok güzel katılımlarda bulundular. Ben de en sonunda "madem böyle bir şey yapıyoruz devam ettirelim, bu şekilde gidelim" dedim.

Yapım aşaması nasıl peki? "Hadi bir video yapayım" dedikten sonra süreç nasıl işliyor?
O aslında videoya göre şekilleniyor biraz. Remix ise ben bir şeyler yapıyorum, bir yere kadar getiriyorum ve daha sonra ekibe diyorum "buna ne eklenebilir" diye. Video üzerinden örnek vereyim; mesela "nereye sıçacaklar" çok komik bir videoydu. Video direkt olarak adamdan girse belki o kadar gülmezdik ama ondan önce bir kadın bunu çok ciddi bir şekilde anlatıyordu "bakalım Sivas Belediyesi bilmem ne dedi" diye. Ben de remix'i yaparken gene o şekilde başladım, kadının sesini de dahil ettim izlemeyenler için. Daha önce yaptığım bir müziğin üzerine koyduk, bir nakarat bulduk ve geliştirdik. Sonra videoyu bir yere kadar kurguladım ve arkadaşlarıma gösterdim. Onlar da internette ava çıktılar, tuvaletle ve lavaboyla ilgili şeyler aradılar. Berkay'la Emrehan bir video bulup "bak bir filmde böyle bir sahne var, tuvalette gazete okuyor ama pantolonla. Çok manasız, bunu bir yere koyalım" dedi. Sonra Bora diye bir arkadaşım da tuvalette dans eden iki-üç apaçi buldu "ha tamam bunları da ekleyelim" dedik ve video son halini aldı. Gereksiz Sansür'de birazcık değişiyor işler. Orada işin içine çok fazla materyal girdiğinden üzerinde hep birlikte çalışıyoruz. Gün içerisinde televizyon izlerken de uygun şeylere denk geldiğimizde not alıyoruz "buna böyle dedirtiriz" diye.

Müzikleri de mi sen yapıyorsun?
Müzikleri de bilgisayarda hazırlıyorum. Canlı kayıt işini bir tek Mehmet Ali Birand'ın videosunda yaptık. Gruptan arkadaşım Cihat'a "bunun gitarlarını sen çalsana, güzel bir solo at" dedim ve bayağı beğenildi.

Muhtemelen çok değişkendir ama bir video ortalama ne kadar zamanda çıkıyor?
Evet süre çok değişiyor ama müzikli olan videoları hazırlamak genellikle iki günü buluyor. Öğlen bilgisayarın başına geçtiysem ancak akşam veya gece "bu müzik oldu" diyebiliyorum. Arada başka şeylerle de uğraşarak, ertesi gün kurgusunu yapıyoruz. Gereksiz Sansür biraz daha uzun sürüyor tabii. Özellikle arama kısmı çok zaman alıyor. İşin en zor kısmıysa komik bir videoyu, konsepti olan bir videoya dönüştürme fikrini bulabilmek. Beyaz Show'da çalışırken bu konuda bayağı bir kendimi deneme ve geliştirme şansı bulmuştum. Çünkü "şu konuklar geliyor, bunlara komik bir şeyler yap" diyorlar ve örneğin konuk bir pop şarkıcısıysa ve daha önce katıldığı bir programda komik bir şey olmadıysa elimde klipleri dışında çok bir malzeme olmuyor. Dolayısıyla çok değişse de 5 saat süren video da oluyor, 1 hafta süren de oluyor.

Oyun videosu istiyoruz bir de biz!
Tamam o zaman :) Çok fazla Minecraft oynuyorum bu aralar. Arkadaşlarla birlikte oyunda çektiğimiz komik videolar var, onlarla bir şeyler yapabiliriz.

Çok teşekkür ederim bu keyifli sohbet için. Video sözünü de aldık giderayak :)
Ben teşekkür ederim.



CHUUNIBYOU

BU DA NEDİR?! –İPEK CEVAHİR

Birazdan Chuunibyou'nun herkesin bir noktada yaşadığı ya da etrafındaki birilerinde fark ettiği bir kavram olduğunu anlayacaksınız büyük ihtimalle. 'Sekizinci sınıf sendromu' anlamına gelen Chuunibyou, Japonya'da orta ikinci sınıfa denk gelen ve tam ergenlik dönemde yakalanıldığına inanılan bir durum (gerçek bir kavram aslında ama bu hikâyede daha dar bir manada kullanılıyor). Hani insanın tam kişiliği gelişirken, bir yandan çocukluğun sınırsız hayal gücünün etkisinden de kurtulamamasıyla karışık bir ruh halinde yaptığı utanç verici davranışlar (gittikçe tanıdık geldiğini biliyorum, inkar etmeyin) da diyebiliriz. Hikâyemizdeyse kendini çok özel sanarak hayal ürünü bir şeylere fazlasıyla kaptırıp, onu abartılı bir şekilde yaşıyormuş gibi davranma biçimi olarak geçiyor.

Chuunibyou'da *(gene bayıldığım uzun bir tam ada sahip; 'Chuunibyou demo Koi ga Shitai!')*, ortaokulda son raddesinde yaşadığı bu dönemini yeni okulunda, yeni bir başlangıçla geride bırakmak isteyen bir çocuğun hikâyesi anlatılıyor. Geri dönebilse kendisini birçok kez tokatlayacağını kez fark ettiğiniz ana karakterimiz Yuuta, geçmişini bir kenara bırakıp liseye geçeceği okulunda tamamen temiz bir başlangıç yapmak ve insanlarla normal bir şekilde kaynaşmak istemektedir. Tabii ki Yuuta'nın yolu Rikka adlı tuhaflık abidesi bir kız tarafından kesilir. Tek gözüne "Tyrant's Eye" demekte ısrar etmesi, ablasını düşman kuvvetlerinden sanması, sokakta bulduğu kediyi chimera diye eve alması, başka dünyalardan bahsedip durması, Chuunibyou'sunu hâlâ son raddede yaşayan Rikka'nın gariplikleri̇nden sadece bazılarıdır.

Dediğim gibi, hikâye fazlasıyla tanıdık gelebilir ama Chuunibyou'yu diğerlerinden ayıran birkaç önemli nokta var. Klasik bir Kyoto Animation moe serisi olmaktan kurtulamasa da, bu farklılıkları sayesinde aradan biraz daha sıyrıldığını düşünüyorum. Birincisi, genel kanının aksine bu bir otaku hikâyesi değil. Otaku kültürüne sıklıkla dokundurmalar yapsa da, Chuunibyou temelde bir grup eski-yeni otakunun bir araya gelip takılmasını işlemiyor. "Normal olmaya çalışan gencin etrafına toplanan garip elemanların sırrı" mantığında bir seri de değil. Her ne kadar aksini düşündürmeye çalışsa da fantastik ya da bilim kurgu serisi de değil. Hayal ve gerçeklik farkının üzerinde özellikle duruyor. Mesela hayal ürünü savaş sahnelerini (sırf KyoAni'nin enfes animasyonları için bile izlenebilir bu sahneler) iki perspektiften de izleme fırsatımız oluyor. Hayal kısmında yüksek teknoloji ürünü dev silahlarla, havada taklalar atan ve ateşler yağdıran iki karakterin amansız mücadelesini izlerken, aslında gerçekte biri elinde çorba kepçesiyle, diğeri şemsiyeyle parkta birbirlerine karşı zıplayıp duran iki insan görüyoruz.

Hikâyenin belki de en farklı yanına yedinci bölümünden sonra şahit oluyoruz. Bu bölüme kadar ağırlıkta komedi odaklı giden seride Rikka'nın yaşadığı sanrıların altından daha travmatik sebepler çıkmaya başlıyor. O ana kadar zararsız ve eğlenceli görünen her şeyin, aslında gerçeklikle yüzleşmemek için kullanılan bir savunma mekanizması olduğunu görmeye başlıyoruz. Her ne kadar Chuunibyou gibi tek kurluk seriler son yarılarında hikâyeyi toparlamaya çalışma yoluna gitseler de, bu durum seriye olan bakışınızı kökten değiştiriyor. Artık Rikka'ya aynı gözle bakamaz, Sanae'nin kaprislerine üzülür, Shinka'yı daha bir iyi anlar oluyorsunuz. Bu kadar kısa bir seri için sadece birkaç bölümde görülen büyük karakter gelişimi takdir edilir cinsten çünkü gerçekten ilk bölümle son bölüm arasında neredeyse herkeste büyük değişimler yaşanıyor. En sonunda verilmek istenen mesajsa çok güzeldi, hayatınızın her döneminde kendinizle ve gerçeklikle barışık olmaya çalışmak gerekiyor çünkü. Serinin ayrıca Chuunibyou Lite adında ekstra web bölümleri de yayınlanıyor ve haziran ayında tek bölümlük bir OAV'si çıkacak. Torako'nun ödüllü 2 ciltlik romanından uyarlanan Chuunibyou, türüne büyük yenilikler katan bir seri değil ama konuyu ele alışı ve işleyişi açısından izlemesi oldukça eğlenceliydi. KyoAni sevenlerin özellikle göz atması gerekiyor.



CORPSE PARTY YOLDA

Daha önce çok bahsetmişimdir, korku temalarına zor katlanan ve bir bahane bulamazsa da utanmadan tek gözünü kapatarak izleyen insanlardanım. Muhtemelen yanlış bir seçimin karaktere patlayacağının rahatlığından olabilir, animelerle mangalarda gerilim ve korku öğelerine karşı olan tahammül sınırımın son yıllarda daha yüksek olduğunu fark ettim ve bu türdeki yapımları daha bir rahat izler oldum. "Çizgi yahu!" demeyin, oluyor işte ühüh. Neyse, geçtiğimiz yaz üst üste birçok yerde karşıma çıkınca, tüm o sevimli görünümüne güvenip (hani Higurashi'den falan hiç ders almamış gibi) Corpse Party'i oynamak istedim. Üst üste o kadar Japon korku klişesi yiyince tabii ki bünyeden geriye gerim gerim gerilen bir ben kaldı. Corpse Party, gayet umutsuz bir hayatta kalma macerasıydı gerçekten.

Geçen sene yaz sonlarında bir OAV'sinin çıkacağını (*Corpse Party: Missing Footage*) duyurduklarında tüm fandom'u bir heyecan dalgası sarmıştı ama OAV o kadar tanıtım videosu kıvamındaydı ki, yapmasalar da olurdu hani… Özetle, nicedir Corpse Party'nin tüm hikâyelerinin uyarlanacağı bir seri umuluyordu ve beklenen duyuru sonunda bu sene için yapıldı. Fragmanlarından anlaşıldığı kadarıyla, oyundaki hikâyeleri uyarlayacakları tam bir adaptasyon geliyor gibi görünüyor. "*Corpse Party: Tortured Souls*" adı verilen anime serisi, 4 OAV bölümünden oluşacakmış. Muhtemelen serinin sansüre takılmaması için en iyi yol zaten OAV olması. Animenin bu yaz çıkması bekleniyor.

Bu sırada CP'nin birçok spinoff oyunu ve manga serisi çıkmaya devam ediyor. En son, Japonya'da 2011 yılında çıkan *Corpse Party: Book of Shadows* oyunu geçtiğimiz ay Amerika'da da yayınlandı. Bu sırada *Corpse Party: Another Child* ve *Corpse Party: Book of Shadows* mangalarının yayınları da bir yandan devam ediyor ve tamamlanan mangaları da var. Doğrusu bu başlığın tüm spinofflarını önümüzdeki yıllarda Higurashi gibi sırayla animeye uyarlamalarını çok isterim.



ARAKAWA'NIN SILVER SPOON'U ANİMEYE UYARLANIYOR

Bundan 2 sene kadar önce, *Fullmetal Alchemist*'in yaratıcısı **Hiromu Arakawa**'nın Silver Spoon adlı yeni bir serisi olacağını duyan tüm hayranlarını müthiş bir beklenti ve umut sarmıştı. Silver Spoon tarımla ilgili bir komedi-drama serisiydi ve yazarın önceki çalışmasıyla tamamen alakasızdı. Bu durumu yarı buruk bir şekilde kabullenmek zorunda kalan hayranların sayısı oldukça fazlaydı ama Silver Spoon ilerledikçe çok eğlenceli bir manga olduğunu ispatladı. Sonunda Silver Spoon'un (Gin no Saji), bu sene içinde bir anime serisine uyarlanacağı kesinleşti. Şimdilik yayınlanan teaser fragmanlarında seriden pek bir şey görülmese de Arakawa'nın hayranları için zevkli bir bekleyiş olacak gibi görünüyor.

GITS GERİ DÖNÜYOR

Production I.G.'nin en bilinen eserlerinden biri olan Ghost in the Shell'in, yeni bir anime serisiyle 2013'te geri döneceği duyuruldu. Ghost in the Shell Arise olarak duyurulan yeni serinin yönetmeni, Evangelion ve Patlabor yapımlarında animasyon yönetmenliği yapan ve önceki GITS serilerinde gene animasyonda görev alan Kazuchika Kise olacak. Le Chevalier d'Eon, Heroic Age ve Mardock Scramble serilerinin yaratıcısı Tow Ubukata ise GITS Arise'ın senaryosunu yazıp idaresinden sorumlu olacak. Önceki GITS serilerinin kilit isimlerinden biri olan yönetmen Kenji Kamiyama'nın ne yazık ki bu projeyle bir ilgisi yokmuş. Tabii ki büyük bir hayran kitlesine sahip olup da yeniden canlandırılmaya çalışılan her başlık gibi, GITS'in de hayranları Arise konusunda karmaşık duygular içindeler. Kimisi için bu harika bir haber, kimisi içinse eski kadro olmadıktan sonra boş bir hareket.

Serinin ana karakteri Motoko Kusanagi'nin yeni tasarımını içeren bir görsel de yayınlayan Production I.G., asıl detayların 12 Şubat'ta yapılacak canlı bir basın toplantısıyla verileceğini ve basın toplantısının YouTube gibi kanallarından izlenebileceğini duyurdu.



Posta İdaresi



Herkesin ilk öğrendiği Fransızca sözcük grubu: "La vache qui rit"



Oyungezer! Nasılsın? Hasta mısın? Üşüyor musun? Ben çok üşüdüm. Üşümemek için atlet üzerine tişört üzerine süveter üzerine kazak üzerine sweatshirt giydim, yine üşüdüm. Pasaport vize peşinde, karda kışta, -4 derecede Versailles sokaklarında koştura koştura hasta oldum. Birkaç gün boyunca Aaron Swartz'ın ölümüne karalar bağlasam da ay ortasından itibaren neşem yerindeydi. Ne uçakta yerime oturan abiye, ne de çokbilmiş okura kızabildim.

Yorgun ama pozitif bir *erenji* var bu ay. Gereksiz yere harcamadan mektuplara geçelim: Oyungezer, hazır mısın? 2^6. Posta İdaresi başlıyor!

✉ İKİ BİN ON ÜÇ

Merhaba Eren Abi,
buraya bir tane giriş metni yerleştiriniz
Hoş geldin {okuradi}!

Direkt konuya giriyorum. Öncelikle ben bir PS3 sahibiyim. Ancak senin de bildiğin üzere ülkemizde bu konsolun oyunları astronomik fiyatlara satılmakta. Bu yüzden 6 ayda en fazla bir tane oyun alabiliyorum ve bu oyun beni en fazla 3-4 ay götürüyor.

Ben ülkemizdeki büyük teknoloji mağazalarından böyle fiyatlara oyun almaktan memnun değilim. Aldığım her oyunda en az 30-40 lira kazık yiyorum denebilir. Kafama göre herhangi bir yerden herhangi bir şekilde bir şey alma lüksüne sahip değilim yaş itibariyle. Aileme bu konuyu açtığımda spotçulardan bahsetmiştim. "Oyunlar daha ucuz, daha uygun fiyatlara satılıyor" gibi şeyler söylediğimde ailem bana "garantisi yok" veya "kullanılmış oluyor onlar" tarzı cevaplar verdi. Fikirlerini değiştirebileceğimi düşünmediğimden konuyu uzatmadım. İnternetten alışveriş yapmaya da pek güvendikleri söylenemez, bunu da belirteyim.

Bu olay üzerinden neredeyse bir sene geçiyor. Ancak bu konuyu tekrar açmaya çekiniyorum açıkçası. Bir şekilde oynamak istediğim gerçekten çok oyun var. Ancak o oyunları gidip asıl fiyatından 30-40 lira daha pahalıya satın almak berbat bir duygu. Oynamadığım ve oynamayacağım birkaç oyun da birikti hatta, onları da takas yöntemiyle elden çıkarabilirim. Ama işte...

Sence aileme ne demeliyim, nasıl bir yaklaşımda bulunmalıyım? Onları nasıl ikna edebilirim? Zamanını ayırdığın için teşekkürler, iyi seneler dilerim.
Alp Yıldız

Fiyatlar konusunda sana hak vermemek mümkün değil. Yeni çıkan oyunlardan dört tanesi bir konsol fiyatına denk geliyor. Bahsettiğin spotçular ve oyunları nereden getirdikleri konusunda net bilgi sahibi olmadığım için sana o konuda destek olamayacağım. Ama eğer vergisiz, kaçak maldan söz ediyorsak aileninkilerden daha geçerli bir neden öne sürebilirim: Kaçak yollardan getirilen oyunların ülkemizdeki satış rakamlarına bir katkısı yok.

Bildiğin üzere bir oyunun Türkiye'de satılıp satılmayacağı, Türkçeye çevrilip çevrilmeyeceği hep satış rakamlarına bağlı. Bak mesela bu ay bizi *StarCraft II: Heart of the Swarm*'un tanıtımına çağırdılar, çünkü Türkiye'yi gelişmekte olan bir pazar olarak görüyorlar. Oyunun daha çok satacağını bilseler Türkçeye bile çevirirlerdi. Eğer senin de bu tarz kaygıların varsa, ülkenin geleceğini kendi cebinden daha çok düşünüyorsan, kaçak oyun almaman lazım. Takas işinde de aynı durum geçerli ama en azından kaçakçıların cebine para koymamış oluyorsun.

Büyük mağazalarda bazı oyunlar zaman zaman indirime giriyor, onları takip et bence. Çeşitli oyun forumlardaki indirim başlıklarından haber alabilirsin. İnternetteki güvenilir mağazalardan da gönül rahatlığıyla alışveriş yapabilirsin. Mesela şimdi Hepsiburada.com'a baktım, 60-70TL arasına *God of War III*, *Gran Turismo 5*, *Killzone 3* gibi biraz eski ama çok güzel oyunlar var. İki üç katına satılan en yeni oyunlara bakmadığın sürece başka yerlerde de benzer fırsatlar yakalayabilirsin. Hoşçakal!

✉ BİRKAÇ ÖNERİ

Merhaba Eren Abi ve diğer goyunlar. Bu, Posta İdaresi'ne birinci mesajım. Aralık sayısında Tamir Atölyesi'nde mesajım yayınlanınca önce şaşırdım, sonra sevindim, sonra da içimi şöyle bir düşünce kapladı: Demek ki yayınlıyorlar. Bundan hareketle benim gibi düşünen goyunlara hemen klavyeye sarılmalarını öneriyorum.
Yayımlanmayan mektup olmuyor mu, oluyor tabii. Ya yer kalmadığı için, ya çok sıkıcı olduğu için, ya da ağzına ne gelirse söylediği için... Onun dışında ne gelirse yayımlıyoruz, yazın!

1. DVD'de Araçlar bölümünde neden sürekli aynı programlar yayınlanıyor? Oysa her ay bedava programlardan bir seçme yapsanız iyi olur.
Bu soruya birkaç ay önce DVD sayfası üzerinden de yanıt vermiştim aslında. Şöyle ki; Araçlar bölümünün amacı, oyuncuların en çok ihtiyaç duyduğu uygulamalar ağırlıkta olmak üzere, kendi alanındaki en başarılı ve tercihen ücretsiz programların en güncel sürümlerini sunmak. Takdir edersin ki her ay örneğin Blender'ı tahtından edecek yeni bir üç boyutlu tasarım uygulaması çıkmıyor. Bu uygulamaların her ay güncellendiğini de hatırlatayım; sırf bu ay 60 uygulamanın 19 tanesini güncelledim mesela. Araçlar listesine eklenmesini ya da değiştirilmesini istediğiniz bir şey varsa forumlarımıza yazabilirsiniz, seve seve ilgilenirim.

Videolar bölümünde ise tam çözüm videoları olursa çok mutlu olurum.
Bütün oyunu düzgünce kayıt altına alması, saatlerce uzunluktaki videoları düzenlemesi, makul bir çözünürlükte DVD'ye sığdırması zor iş doğrusu. Ama bu video kayıt işini İlk 10 Dakika neyin sayesinde yavaş yavaş öğreniyoruz, talep olursa gelecekte yapabiliriz.

Modlar bölümü içinse Türkçe yamalara ağırlık verseniz iyi olur. Oyunceviri.com ekibinin bir sürü çalışması var.
İnternetteki Türkçe çevirilerin hepsi çok kaliteli olmadığı için seçici davranmaya çalışıyoruz. Ama kendi çevirdikleriniz ya da deneyip memnun kaldıklarınız varsa kapımızı çalabilirsiniz.

2. Oyun Canavarı bölümünde niye hep F2P oyunlarla ilgili bilgiler yayınlanıyor? AAA kalitedeki oyunlarla ilgili rehberler olsa daha iyi olur.
Oyun Canavarı değil de Log-in bölümünü kastediyorsun sanırım. Sürekli F2P oyunlar hakkında yazılıp çiziliyor olmasının nedeni, neredeyse bütün çevrimiçi oyunların artık F2P oyun modeline dönüyor olması.

3. Aralık sayısında yayınlanan 8-bit müzikler konusu süperdi. Berkan Abi'yi tebrik ederim. Böyle şeylere daha sık yer verseniz süper olur.
8-bit müziklerle ilgili daha önce de bir yazımız olmuştu. Gözden kaçırdıysan Haziran 2011 sayımıza bakabilirsin. Hatta aynı sayının DVD'sinde kocaman bir chiptune müzik arşivi vardı, süperdi, überdi.

4. Dergide Serpil'in neden bir bölümü yok? Dergiyi kontrol etmekten zamanı kalmıyor galiba. Bence arada sırada inceleme bari yazsın.
Bak bu ay *The Cave* incelemesi var mis gibi. Ama dediğin gibi, hiç yazmıyormuş gibi görünse de bütün dergiyi o yazıyor aslında. Öyle de çelişkili kendisi.

Çok şey söyledim, değil mi? Neyse, kendinize iyi bakın. Görüşmek üzere!
Oğuzhan Türkoğlu

✉ ZAMANLAMA PROBLEMİ

Merhaba Eren Abi. (Güzel bir giriş oldu mu?) Öncelikle bütün Oyungezer ailesine saygılarımı sunarım.
Merhaba Süleyman ya da Semih. Sana kısaca SS diyebilir miyim? SSK diyecektim aslında ama böylesine üzerine devlet sinmiş bir kısaltmayı yakıştıramadım.

Her şey Haziran 2012'de başladı. Silivri'deydim. Markette Oyungezer'i gördüm. E o ay Diablo III'ün kapağı vardı. İlgimi çekti. Aldım, eve geldim, okudum, beğendim. O ay bir de "Oyunlar Tarih Yazıyor" vardı. O da ilgimi çekti tabii. Sonra temmuz, ağustos, eylül, ekim, kasım derken artık bağımlısı olmaya başladım. Şansıma ağustos sayısından itibaren (ağustos sayısı dahil) yeni sayıları gelmemeye başladı. Ben de başka yerlerden aldım. Asıl Zeytinburnu'nda oturuyordum ve çok şanslıydım ki 100 metre kadar aşağımızda Oyungezer satan bir bayi vardı. Her ayın 6'sında gidiyordum fakat bulamıyordum orada. Bu ay da gittim, fakat yine bulamadım. (Not: Belki şubat sayısında yayınlarsınız diye, bu bahsettiğim ay ocak.)
Bu ay kısmetse birkaç gün daha erken çıkıyoruz, bulabilirsin umarım.

Siz hep şu 4 sayfalık Posta İdaresi'ni doldurmak istiyorsunuz; işte ben de bu yüzden uzatacağım. Yazılar da küçücük zaten. Ooooh, bir güzel doldururum bir sayfayı.
Madem yer doldurmaya çalışıyoruz, ben de yardımcı olayım: *Lorem ipsizzle i saw beyonces tizzles and my pizzle went crizzle shiznit da bomb, consectetuer daahng dawg elit. Shizzlin dizzle we gonna chung fizzle fo shizzle nibh gangster shiz. Suspendisse pimpin' yippiyo.* Lorem ipsum'da son nokta: Gangsta Lorep Ipsum! (lorizzle.nl)



"Bence zamanı, sevdiğimiz veya yaparken mutlu olduğumuz şeylerle geçirmek en doğrusudur."

Şimdi konumdan ayrılıyorum ve yeni bir konuya giriyorum: Oyunlar.
Vay canına! Bunu hiç beklemiyordum.

Benim en çok oynadığım oyun LoL olduğu için onun hakkında konuşacağım. Öncelikle Oyungezer ailesinde LoL oynayanların favori karakterlerini öğrenmek istiyorum. Kendi favori karakterimi söylemezsem olmaz. Ben en çok Tryndamere seviyorum. Kritik vuruşlarıyla durmadan 800 civarında vuruyordum. Katarina da oynadığım ikinci karakterdi.
Benim şu sıralar en sevdiklerim, konumlarına göre yukarıdan aşağı doğru saymak gerekirse: Riven, Shen, Lux, Caitlyn ve Leona. Her rolden şampiyonla oynamayı öğrenmeye çalışıyorum. Yakın zamanda bir değişiklik oldu mu bilmiyorum ama Kennen (Tuğbek), Miss Fortune (Volkan), Nocturne (Ozan) ve Olaf (Ateş) ofisteki en popüler şampiyonlardı.

Hangi sayıdaydı hatırlamıyorum, DVD'nin arkasında promo kodu vermiştiniz. O kod sayesinde aldım Katarina'yı da. Hazır kod demişken, bir LoL kodu daha dağıtsanız? Riot ile bir anlaşma daha yapsanız olmaz mı? Şöyle 1000 RP ya da 7000 IP verseniz falan. Olmaz mı?
RP/IP konusunda uçmuşsun biraz ama Riot he derse tekrar bir hediye patlatabiliriz elbet.

Ben epey konuştum. Benden bu kadar. Sonraki mesajımda görüşürüz.
Süleyman Semih Karaman

✉ 3 50|2|_|

|V|E|2|-|/\I3/\
M3rh4b4 53m1h.

OGZ'nin basımında kullanılan kâğıdın ham maddesi oyun hamuru mu?
Yip!

Dergi satışlarını ikiye katlamanın yolunu buldum: Kapağın üstüne "tek tek satılmaz" ibaresi yapıştırın.
Ya da yanlışlıkla "Oyungezer dergisinin hediyesidir, parayla satılmaz" ibaresi yapıştıralım. Aldığınız her Oyungezer yanında hediye bir Oyungezer daha versin, hediye Oyungezer'in hediyesinin hediyesi derken bir dergi alınca hepsini almış sayılın. Diğer yandan, üzerinde fiyatı yazdığı halde parayla satılamadığı için hiç alamayın. Paradokslardan paradoks beğenin.

Video oyunları oynayan gençler şiddete yöneliyormuş mantığından yola çıkarsak, OGZ okurlarından Stephen King'ler çıkmasını bekleyebilir miyiz?
Dergiyi ne Stephen King'ler, Clive Barker'lar, H.P. Lovecraft'lar istedi de vermedik. Türk sermayesini arkamıza aldık. Bildiğiniz üzere derginin şu anki sahipleri Türk korku edebiyatının öne gelen isimlerinden Ömer Seyfettin, Gülten Dayıoğlu ve Muhammed Hamdi Yazır.

(ı|_||_ E (ı|_||_ E
Semih Etiğ

H4x!

✉ EFENDİM?

İyi akşamlar. Bir ara www.yuzuklerinefendisi.com.tr sitesinde çok güzel bir oyun vardı. Yanılmıyorsam üç sene devam etti. Ona benzer bir oyunu sitenizde görmeyi çok isterim. Oyungezer'in mektuplar köşesinde bu isteğimi yayınlar, çalışan ile yazarların görüşünü bildirirseniz memnun olurum.

Bu oyun hangi oyun motoruyla yapıldı? Yanılmıyorsam Lucky Eye adında bir firma yapmıştı, logosunda da Neverwinter Nights'taki ağlayan göz sembolü kullanıldı. National Geographic dergisinden parayla bir promosyon ürünü de satılmıştı. Oyun bayağı hoşuma gitmişti. Forumları bir dungeon girişi ve macera sonunda bir yol çıkışı olduğunu hayal ederek oynamıştım. Hele o nazgûl çıkınca kısa video efekti vardı, çok hoşuma gitmişti. Balrogu kesebilecek seviyeye tam ulaştığımda sitedeki oyun bitti. Samanpostlular, Darklords, Todza klanları en ünlü klanlardı. Değişik bulmacalar, aktiviteler ve ödüller vardı. Çok güzel bir ortamdı.
Maske_007

2000'li yılların başlarında, benim de Yüzüklerin Efendisi'yle yeni tanıştığım sıralarda karşılaştığım bir siteydi yuzuklerinefendisi.com.tr. Ben daha ziyade Arda Ansiklopedisi'ni (www.glyphweb.com/arda) hatmetmek ve kendi Türkçe sitemi hazırlamakla meşguldüm (hatta onun vasıtasıyla kendi çapımda incelediğim ilk oyun *The Hobbit*, yazdığım ilk tam çözüm de *The Return of the King* olmuştu). Focus dergisinin verdiği posteri de hâlâ saklarım. Wayback Machine'e bakılırsa Ağustos-Eylül 2010 arası



bir gün alan adının süresi dolmuş ve tekrar açılmamış site. Geçmiş olsun.

Oyun fikrine gelecek olursak, aynı formatta bir oyunun bu devirde tekrar tutacağını pek sanmıyorum doğrusu. Belki daha basit bir halini, şimdiki Kod Avı tarzı bir uygulamayla birleştirebiliriz. Nasıl olur?

✉ **KONNICHIWA, MINNA! =^-^=**

Bütün Oyungezer ahalisine merhaba :) Umarım hepiniz iyisinizdir.

Kaç yıldır Oyungezer dergisini aldığımı hatırlamıyorum. Ama rastlantı sonucu olduğunu hatırlıyorum. Bir gün babam işten eve geldi ve bana dergiyi verip "Al bu senin. Belki seveceğin bir oyun çıkar diye aldım" dedi. Baktım güzel oyunlar var, babamdan başka bir dergiyle beraber Oyungezer de almasını istedim. Yazıların çoğunu okurken ne kadar güldüğümü hatırlamıyorum. Ama bu hepsine güldüğüm anlamına gelmiyor.
Di mi, o kadar da komik değiliz yani. Gül, gül, nereye kadar?

Ben şu anda 14 yaşındaki bir dokuzuncu sınıf öğrencisiyim. 1 Mart'ta doğum günüm olduğu için sizden küçücük bir iyilik isteyebileceğimi düşündüm. Yapmanız zorunlu falan değil. Benim istediğim şey, Mart sayısında (eğer "Mart sayısı çoktan hazır, geç kaldın" derseniz de başka bir sayı. Ne bileyim, belki Şubat sayısını hazırladıktan hemen sonra Mart sayısını hazırlamaya başlarsınız diye) bütün (veya çoğu) animelerin listesini yayınlamanız.
Şimdi Semiha, şöyle bir durum var: Bütün animelerin listesini dergiye nasıl sığdıracağız? Bütün derken gerçekten *hepsini* mi kastediyorsun? Eğer öyleyse, bir an önce yeryüzünde binlerce (AniDB'ye göre 7540) anime olduğu gerçeğiyle yüzleşmen gerekiyor. Sadece TV serilerinin sayısı bile 2700'den fazla. Tanıtımları bir yana, sadece isimlerini yan yana yazmak bile yaklaşık 14 dergi sayfası tutuyor! Bence çok geç olmadan başka bir dilek dile.

Babam, ben, halalarım ve amcalarım anime izlemeyi çok seviyoruz (babam ve ben %100 otakuyuz, o maç izlemediği zamanlarda hep anime izliyoruz) ve ben 55'ten fazla anime izlemişimdir şimdiye kadar. Listede 55'ten fazla var ama yazmayı unuttuklarım ya da adını unuttuklarım mutlaka vardır.
MyAnimeList hesabıma bakılırsa benimkiler 376 olmuş. Senin yaşındayken bir tek Evangelion'u izlemiştim, o ayrı. Yaptığım hesaba (daha doğrusu yazdığım programın hesabına) göre toplam 76 gün 7 saat 43 dakika anime izlemişim. Kabaca bir hesapla ömrümün %1'i ediyor... Sinan'ın geçen ayki köşe yazısı geldi aklıma, heh.

Ben Death Note'dan L'nin cosplay'ini yapmayı çok istiyorum. Özellikle de babamla beraber Fransız anime kanallarından birinde cosplay ile ilgili bir program izlediğimizden beri. Fakat bunun için kostüm bulamıyorum. Sizce nereden kostüm ve peruk bulabilirim?
L'in cosplay'ini yapacaksan işin kolay. Üzerine beyaz sweatshirt, altına da uygun tonda kot pantolon giydin mi tamam zaten. Gerisi sandalyenin tepesine tüneyip başparmağını kemirme yeteneğine kalmış. Peruk için de nerede oturuyorsan oraya yakın bir yerler bakabilirsin, sağa sola sora sora bile bulursun bence. Ne için diye sorarlarsa da tiyatro için dersin, hehe (cosplay'i anlatmak uzun sürebilir).

Ben sizin DVD'lerinizdeki görsel romanları çok seviyorum. Her sayıyı almadan önce "Acaba bu ay güzel bir görsel roman var mıdır?" diye düşünüyorum. Daha fazla görsel roman olması daha iyi olurdu.
Her ay bir tane eklemeye çalışıyorum, arada bir unutuyorum... Söylemesi ayıp bu ay da unuttum galiba, kusura bakma :(

Ben İngilizcem çok iyi olduğu için İngilizce öğretmeni olmak istiyorum. Sonra yeteri kadar param olunca da kitaplar yazıp onları öğrendiğim dillere çevirmek istiyorum. Şu anda Yunanca, Almanca, İngilizce, Fransızca, İtalyanca, İspanyolca, Japonca ve Sırpça (ana dilim, çünkü anne tarafı ve babamın akrabalarının çoğu Boşnak) öğreniyorum.
Yuh, ama iyi anlamda.

Daha sonra belki yazdığım kitapları bir anime hâline getirip bütün ülkelerin kanallarında yayınlayabilirim. Maalesef bazı ülkelerde (özellikle Türkiye'de) çoğu kişi animenin ne olduğunu bilmiyor. Sırf bu yüzden okulda benimle dalga geçenler olmuştu. Sonra da belki bu animenin oyununu yapabilirim ve merakla Oyungezer'de benim yaptığım oyunun incelemesini okuyabilirim :D Daha dün gece rüyamda sizin beni ofisinize davet ettiğinizi görmüştüm (rüyalarıma bile giriyorsunuz artık :P) ve beraber benim yaptığım oyunu (animem Tenshihime'nin oyunu :D) deniyorduk.
Hayal etmek başarmanın yarısı olmasa da önemli bir parçası. Ganbatte! Ya da gambatte! (Maksat n-b çatışmasın, kardeş kardeş oynasın.)

Umarım mektubumu yayınlarsınız ve Mart ayında da anime listesini yayımlarsınız. Eğer "daha çok ağaç kesilecek" derseniz de belki o ay 2 DVD verirsiniz. Birinde her zamanki içerik, ötekinde de anime listesi. Belki içeriği anime listesi olan DVD'de tanıtım videoları da olur. Artık bitirsem iyi olur.

@oyungezer

Ya da diğer bir deyişle, ocak ayından Twitter manzaraları:

Oyungezer forumları bile retard dolu lan, ülkemizin oyuncu profili çok parlak değil. Bana uygun tek yer RPGCodex sanırım.
(Kaan İpek, @hlboozer)

Gece Vardiyası bitimine müteakip *@oyungezer* okumaca. Bide benide buraya ekleyin :) pic.twitter.com/xU1CrjDs
(Serkan Demir, @serkandemir85)

Oyungezer Ocak ayı sayısı bomboş bilseydim almazdım.
(Orhan Pıtır, @orhanptr)

@girayozil Ocak sayısında Oyungezer için kaleme aldığın yazıyı çok beğendim Giray. "Şiddet" konusunda Electronic Arts'ın direktörüne karşı **(Can Yucelsen, @CanYucelsen)**

@oyungezer bugün dergiye bakarken *@candurmuss* Casting Ajans için iddalı bir giriş yapmaya karar verdi. **(Tanzer, @OnurAksoyT)**

Biz Oyungezer'i okumaya kıyamıyoruz, millet birkaç gün içinde bitiriyor! **(Batuhan Bora Seçkin, @MacroIceTR)**

'There is no Goyun level' *@oyungezer #unutulmayanhileler #siftah*
(Gün, @perfect5tranger)

OYUNGEZER AKIYORSUN! Bir daha ki turnuvayı open bracket istiyoruz. **(Berd Şahin Özkan, @BerdSahinOzkan)**

Bugün Oyungezer, Intel ve HP'nin düzenleyeceği Starcraft II, Fifa 2013 ve NFS turnuvalarına ev sahipliği yapacak olan The Point'e hadiiiiii!
(Çağrı Zoralioğlu, @TheKucukPrens)

@oyungezer bu ay elinizi daha çabuk tutmanız dileğiyle , şahsen şimdiden dergiyi beklemeye başladım bilesiniz :)) . **(cansuu, @LDelReys)**

Oyungezer'in bu ayki sayısında hem Sinan Akkol'un, hem de Tuğbek Ölek'in yaşam üstüne yazıları şahane olmuş.
(Burak Eken, @Burak_Eken)

@oyungezer Ocak sayısındaki Walking Dead anısını okuyunca gözlerim doldu...O sahneyi oynamayı düşünemiyorum bile...
(Ahmetcan Metin, @AhmtcnMetin)





oyunlara ve Oyungezer'e yatırıyorum. Zengin falan da değilim, gerekirse haftalıklarımı biriktirip yapıyorum ve hiç pişman olmuyorum bundan. Ancak, "Arkadaşlarımla bunu paylaştığımda niye oyuna para veriyorsun ki? İndirip oynasana" gibisinden yorumlarla karşılaşıyorum. Bunu diyenlerin arasında sigaraya günde 7 lira yatıranlar da var, tabii bu işin trajikomik tarafı. Aileden de tepki geliyor, "Paranı şu oyunlara vereceğine gidip üstüne başına bir şey al, boş yerlere harcama" tarzında. Parayı çok önemli bir şeymiş gibi görüyorlar. Bence para, değer verdiğimiz şeylere ulaşabilmemiz için değersiz bir araç. Çok konuştum (yazdım) sanırım ancak yayınlarsanız sevinirim.
Eyüphan Balcı

Eğlence amaçlı uğraşların kişinin hayattan keyif alması ve diğer alanlarda da başarılı olabilmesi için büyük önem taşıdığına inanıyorum. İşin sırrı ihtiyat, itidal, ya da modern deyişle ölçülü davranmakta yatıyor. Kişisel zevklerimiz bir yana, oyunlar gerçekten de göreli olarak "boş" bir iş. Dünyayı kurtarmıyoruz sonuçta. Ama dünyayı kurtaracak insanların da oyunlara ihtiyacı var; akademik anlamda değil, düpedüz zevküsefa anlamında.

Zamanın paradan daha değerli olduğu, hatta para denilen şeyin ancak zamandan fedakârlık edilerek kazanıldığı bir gerçek. O yüzden her anı harcamaktan, geçirmekten, öldürmekten ziyade değerlendirmekte fayda var. Yaşama değer katan yegâne unsur keyif almak ki onun da yolu, iyi ya da kötü, hatırlanası tecrübeler edinmekten geçiyor. Sen bir yolunu bulmuşsun; başkalarıyla aynı yoldan yürümen gerekmiyor.

Mektubun için teşekkürler Eyüphan. Oyunla, kitapla ve sağlıcakla kal.

"OGZ'nin basımında kullanılan kâğıdın ham maddesi oyun hamuru mu?"

Hepinize iyi günler :)
Semiha "Hikari Yagami" Ayyıldız

Görüyorum ki Death Note sevdan ismine de yansımış. Bundan sonra senin soyadın "Tsukihoshi" olsun bence. "Semiha"yı da kendin çevirirsin artık. Kurai'ye selamlar.

✉ KIRMIZI BAŞLIKLI OYUNGEZER

Merhabalar. Nasılsınız? İyisiniz inşallah. Maşallah maşallah.
Evrim mevrim inşallah maşallah. Oppa Adnan style!

Bu kısa "karşı tarafın cevap vermesi beklenmeyip, hal hatır sorma durumu"ndan sonra bir süredir dolu olduğum ve sizin de bu konudaki görüşlerinizi merak ettiğim için yazmak istedim. Ben insanların sürekli boşa harcanılıyor diye eleştirdiği para ve zaman konularından bahsetmek istiyorum.

Oyun oynadığımda, dizi-film seyrettiğimde, "Zamanını böyle boş şeylere harcama", "Ders çalış ders" gibisinden tepkiler alıyorum. Bence zamanı, sevdiğimiz veya yaparken mutlu olduğumuz şeylerle geçirmek en doğrusudur. O zaman, geçen zamanın bir kıymeti olur. Yani günde 2-3 saat oyun oynamak yerine ders çalışıp, bir sürü gereksiz ve hayatım boyunca işime yaramayacak şeyler öğrenmektense eğlendiğim, zevk aldığım şeyleri yaparak geçirmek zamanın kıymetini bilmektir.

Para konusuna gelince paramı gezmek dışında kitaplara, çizgi romanlara,

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylersen yap. Yaparsan sus. Susarsan kaçma. Kaçarsan söyle.

✉ SARI-YEŞİL ÜLKEDEN SEVGİLERLE

Altı ay olacak Şubat ayının üçünde. Brezilya'dayım ben değişim öğrencisi olarak. Nerede olduğumun çok önemi yok da uzaktayım işte ve neredeyse bir bu kadar daha var geri dönmeme. Bugün normalde kaldığım şehirde de değilim. Altı ay öncesine kadar hayatım boyunca duymadığım bir eyaletin düne kadar hayatım boyunca duymadığım bir şehrindeyim. Oyungezer okuyorum beş yıldır olduğu gibi. Bir-iki ay gecikmeli de alsam sayıları kaçırmadım buradayken de, hiç merak etmeyin. Nasıl taze kesilmiş çimin kokusu aynıysa dünyanın her yerinde, dokuzbinyediyüzotuzaltı kilometre uzakta bile olsak gök gürültüsünü önce görüp sonra işitiyorsak hâlâ, yanınızda duran otobüs geriye gittiğinde size yine ileri gidiyormuşsunuz gibi geliyorsa, Oyungezer ailesi olarak siz de öylesiniz işte. Ha tanımadığın bir evin tanımadığın balkonunda okuyorsun, ha ev dediğin yerin en sevdiğin köşesinde; verdiğiniz hissiyat hep aynı bünyede. Neyse giriş paragrafım böyle, izninizle birkaç sorumu danışmak niyetindeyim. Bir de bu tanımadığım evin az önce tanıdığım Toy isimli köpeği ile o çok klasik gezenti fotoğrafını çektim. Altı aydır oradaşın bu mu elinden gelen diye düşünmeyesiniz diye de savunmamı yapayım. Raiden'lı sayıda bir arkadaş sormuş İstanbul'dan Gezenti kabul edilip edilmediğini, siz de fotoğrafın bir değer taşıması yeterli demişsiniz. İki hafta sonra Rio Karnavalı'nda daha değer taşıyan bir Gezenti fotoğrafı daha gönderirim belki, bilmiyorum. Yine de bugün Oyungezer okurken düşündüklerim kadar değerli olacağını sanmıyorum.



1) Son birkaç ayda o kadar çok güzel film çıktı ki. Les Miserables, Cloud Atlas, Django, The Hobbit, Life of Pi falan fişmekan hepsinde hatalar bulmak kolay olsa da çok büyük prodüksiyonlardı gerçekten. Sizin dergice kalbinizde hangi filmler özel bir yer edindi bu yıl acaba?
Ben pek sık film izlemediğim için seni yan masaya aktaracağım. Ama yan masa boş. Hatta ofis boş! Saat olmuş 06:22. 06:23. 06:24... Ekrana boş boş bakacağıma bir sonraki soruya geçeyim bence (affet Barış).

2) Malum burada voltaj farkı gani gani. Vita'mı sadece USB yoluyla PC'den şarj etsem problemi çözer miyim yoksa voltaj çeviricilere (bunların hoş da bir ismi vardı sanki ama unuttum) mı güvenmem gerek illa ki? Garanti olsun bizim olsun, USB'nin yavaşlığı problem değil.
USB'den şarj edebiliyorsan ve sürekli bilgisayara erişimin varsa hiç sorun değil. Benim cep telefonumun şarj cihazı ta ilk aldığımda bozulmuştu mesela. Telefon bedava olduğu için gidip yenisiyle de değiştirmedim. Altı senedir USB'den şarj ediyorum, en fazla %87'ye kadar şarj olması haricinde bir sıkıntı yaşamadım. Voltaj dönüştürücülerin kullanımında daha dikkatli olman gerekeceği için, senin durumunda USB yolunu kullanmak daha "garanti".

3) Vita demişken niye bu alete adam gibi oyun çıkmıyor ve niye ilk çıkan FIFA, FIFA 13'ten daha iyi? Özellikle üçüncü oyununa aşık biri olarak MGS Collection ve canımız ciğerimiz LBP oldukça adam gibiydiler. Onlara sözüm yok.
Vita ne yazık ki yarı-ölü bir platform şu an. Arada bir güzel oyunlar çıkıyor ama satın almaya değecek sayıda değil. Hatta sanırım artık "mobil oyun" dendiğinde cep telefonlarının Vita, 3DS gibi oyun konsollarından önce akla geldiğini çekinmeden söyleyebiliriz.

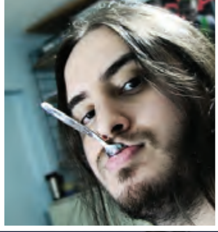
4) Bir konsolun en güzel zamanı son demleridir düşüncesindeyim. Konsola çıkan özel oyunlar itibariyle de Sony'nin konsoluna ilgim daha yüksek. Bu son dem klasikleri bu yıl başlayacak gibi duruyor, sizce ne zamana kadar devam eder?
Gidişata bakılırsa yeni PlayStation bu yıl sonunda ya da 2014'ün ilk aylarında raflarda olacak, Sony'nin 20 Şubat'ta bir açıklama yapması bekleniyor. Daha en azından bir-iki yıl boyunca güzel oyunlar çıkacaktır PS3'e. Sonuçta dünya çapında milyonlarca PS3 birden çöpe atılacak değil. PS4'ün PS3 oyunlarını çalıştırıp çalıştırmayacağı da burada önemli bir etmen tabii.

Sırf soru olsun diye soru sormaya başladığımı fark ettim. Cevabını ivedilikle beklediğim soru ikinci sorudur. Elektronik postamı yayınlama gafletine düşmeye kadar vermiş bile olsanız o soruya tez zamanda bir cevap gönderirseniz içime şu serpmiş olursunuz. Hepinizi öptüm, sağlıcakla kalın, üstünüzü başınızı yırtmayın, parayı bulursanız beni arayın.
Barış CANBAZ

Parayı bulsam, köşeyi dönsem, paraya para demesem, yattığım yerden para kazansam, param parayı çekse, parayla her kapıyı açsam, parayı verip düdüğü çalsam, param konuşsa, param aziz olsa da kendim zelil olsam... Ne çok deyimimiz varmış ya. Dinimiz imanımız paraymış da haberimiz yokmuş. Bak yine.

Efendime söyleyeyim, satranç tahtasındaki kareler kadar dergi çıkarmışız bugüne dek. Bu ay da son karenin sonuna gelmişiz. Her bir kareye bir öncekinin iki katı kadar mektup koymayı denemişiz, olmamış, çünkü 18.446.744.073.709.551.615 tane mektubu nereden bulacakmışız? Bulamamışız. Çareyi apar topar son noktayı koymakta bulmuşuz.
-Eren Okka

HİKÂYE HER ZAMAN KAZANIR



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

Yeteneklerin televizyonda mundar edildiği, yarışmaların eğlenceden çıkıp kıyıma dönüştüğü, kazananların sadece kanal sahiplerinin olduğu; ünlü olmanın başarı kıstası sayıldığı, yüz satmanın gerekli görüldüğü, başarı kriterlerinin rakamlara dönüştürüldüğü, *kalitenin* düdük sahibinin tanımına bırakıldığı, *hakkın* inisiyatif olduğu, içeriğin ucuzlaştırıldığı, sürümden kazanıldığı ve her birinin artık normalleştirildiği bir ortamda artık nasıl ve niye "hikaye kazanır" diyebiliyorum bilemiyorum, ama içimden bir ses bana böyle diyor ve söylememi istiyor.

İlk insandan beri yaşayan "hikayeler" artık sanki işin kaymağıymış da gerekli değilmiş, gerekliyse de lüksmüş gibi algılanıyor ya, en çok ona yanıyorum. Hiçbir şeyim yok diyenin bile gönlü ne tatlı hikayelerle doluydu halbuki... İyi kötü hikayesini, bu sayede derdini, anlatanların küçümsendiği, topluluk içine alınmadığı, alınsa bile ensesine kolayca basıldığı bir sahneye dönüşmüş olsa da eğlencenin tüketim alanı; *eskiden böyle değilmiş, gelecekte de böyle olmayabilir* umudu taşıyorum. 100KB'lık oyunların içerisindeki hikaye bile vaktiyle insan hayatı değiştirirken, bir kıtadaki açlık oranını düşürebilecek bütçeli yapımların (her alanda) aslında tek kelime edemeyişi, etmek istememesi karşısında nutkum tutulsa da çoğu zaman; aralardaki minik tomurcuklanmaların köküne güveniyorum. Bir gün herkesin "hikayenizi" konuşacağını, konuşacağımızı, 15 dakikalığına bile olsa hikayenizle yaşayacağımız bir zaman dilimine denk geleceğimi umut ediyorum. (*halt ediyorsun*)

AYIN ÖNERİLERİ

-Epica-Katatonia konserine gidilir.
-!f İstanbul gösterimlerinden Jason Becker: Not Dead Yet izlenir.
-Mogwai-Les Revenants, Hatebreed-Divinity of Purpose dinlenir.

PLAYSTATION 2'YE VEDA

Kadim dostumuz, güzel konsol PlayStation 2 halihazırda yerini genç dostlarına bırakmış olsa da Japonya'dan gelen ve bu değişimin resmiyet kazanmasını sağlayan bir haber bizi duygusal olarak derinden yaraladı. Sony'den yapılan açıklamaya göre, 2000 yılının Mart ayından beri piyasada olan PlayStation 2, on binden fazla çıkmış oyunu ve milyarlarca anısıyla birlikte tarihin tozlu çekmelerine kaldırılıyor. Dünya çapında 160 milyon satan efsane konsol, 12 yıllık serüveni ile üretimde kalma süresi olarak PS3'e fark atacak gibi duruyor. Zira PS4'ün bu yıl bitmeden çıkacağına dair dedikodular yayılmış durumda ve PS3'ün piyasaya çıkma tarihi üzerinden sadece dokuz yıl geçti... Seni rekorlarınla ve anılarınla hatırlayacağız PS2!



ESKİ ÇAMLAR BARDAK OLDU

Efsaneler unutulmaz! Geçen ayki müzelik oyun konsolları dosya konumuzda epey kulağını çınlattığımız Game Boy'un artık unutulup bir kenara atıldığını düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Instructables sitesinde daha önce de NES kontrollü yazboz tahtası, Macintosh SE kabinli iPod gibi gudik ürünler tasarlayan alpinedelta adlı kullanıcı bu sefer de Game Boy'u bir Android joystiğine çevirmeyi başardı. Mobil cihazlarda retro oyunları daha keyifle oynamanızı amaçlayan ürün gerçekten işlevsel görünüyor ama azcık tuzlu olmak gibi bir handikapı var. Sipariş geldikçe özel olarak üretilen cihaz şu sıralar eBay'de 300$'a satılıyor.



DREAMCAST DE ÖLDÜ YA... ÇAT!

Yıl değil 2013, 2113 de olsa bazı şeyler değişmeyecektir. Mesela grafikler ne kadar gelişirse gelişsin, retro oyunlar ve retro oyun severler eminiz ki asla değişmeyecek. 1998 yılında piyasaya sürülen Dreamcast'in, günümüzde de aynı retro çizgide oyunlarla yaşamaya devam etmesi bunun kanıtlarından biri. Hubcast Games adlı Avrupalı firma, 2013 yılında shoot 'em up türündeki oyunu "The Ghost Blade"i Dreamcast platformu için yayınlamak gibi bir planı olduğunu duyurdu. Şu an oyunla ilgili bilgilerimiz ne kadar az da olsa bir yerlerde birilerinin hâlâ eski tatların peşinden gittiğini görmek güzel yahu!





SUPER MARIO YILLAR SONRA SEGA GENESIS'TE

"Super Mario oynatmayan konsol mu olur?" diyorsanız, size güzel bir haberimiz var. Super Mario World yıllar sonra resmi olmasa da Sega Mega Drive'a (Sega, Mega ne diyorsun ya sen!?) taşınıyor! Diğer adıyla Sega Genesis olarak bilinen bu konsol, gönüllü bir geliştirici tarafından tekrardan masaya yatırılmış, her şeyiyle şahane olmasa da bu güzide oyun da kendisine uyarlanabilmiş. Şu an için oyunun son hali ve yayın aşaması büyük bir kargaşaya da gebe olsa Sega Genesis tozlu çekmelerinizde yatıyor ise belki de son defa çıkarmanız için bir sebebiniz var! **-Berkan**

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



WESTERADO

Ooo ooo çekilin yoldan...

Ne yüksek bütçeli oyunlar açısından ne de bağımsızlar cephesinde Vahşi Batı teması yeterince popüler, kovboylu-atlı oyunları nadiren görebiliyoruz. Haliyle türü sevenler de ya çoktan sektöre küsmüş oluyor ya da hâlâ eski oyunlarla kendini avutuyor. Siz de bu ikinci gruptansanız, "oynamıyorum ulan" deyip arkasını dönenlerden değilseniz Westerado tam da aradığınız tatta bir oyun. Vahşi Batı'nın tüm klişe ve gereksinimlerini bünyesinde taşıyan oyun aksiyondan daha çok adventure'a önem vererek gönlümüzü kazandı. Bir Sunset Riders beklemeyin yani, ama mutlaka deneyin.

http://bit.ly/VMv856



FRACTURED

Parçalanmış bir çocukluktan kalanlar

Buyurun, bu ufak köşedeki oyunları küçümsememeniz gerektiğini hatırlatacak bir başka oyun daha! Fractured. Sahip olduğu potansiyeli yüzde 100 verimle kullanamasa da annesini arayan bir çocuğun hikâyesi, 18 bölümde ancak bu kadar güzel anlatılabilirdi. Oyunu farklı kılan özelliğiyse bu platform oyununun puzzle hamuruyla yoğrulmuş olmasında yatıyor. Ekranda pek çok farklı parça bulunuyor ve bunlar bir şekilde birbirine bağlanmış durumda. Ekranında neresinden nereye atlarsanız hangi ekrana düşerseniz, hangisi sizi annenizin silüetine kavuşturur, onu da siz bulacaksınız artık. Büyük keyifle!

http://bit.ly/13IcH3o



STEPPIN STONES

Numaralarla dans

İşte size farklı bir bulmaca oyunu. Hayır Sudoku değil, kareleri doldurmaca hiç değil. Aslında mantık çok daha basit. Önünüzde pek çok sayı ve bir de gitmeniz gereken kare bulunuyor. Bu kareye bu sayıları kullanarak gitmek durumundasınız ama nasıl? Şöyle: Her sayı dört tarafında üzerinde yazan sayı kadar gidebiliyor. Örneğin 3 yazan kare, dört yöne de üç kare gider. Bütün rakamları kesiştirerek varış noktasına ulaşmaksa okunduğu kadar kolay değil. Hem de hiç!

http://bit.ly/11BZI4M

UNUTULMAZ SERİLER

TEK JETONLA OYUNU BİTİREYİM DERKEN HARÇLIĞI BİTİRENLER DERNEĞİ

THUNDER

İnsanları arcade makinaları ile zaman geçirmişler, geçirmemişler ve Hıncal Uluç'lar olarak üçe ayırıyorum. Konuya nereden girsem bilmiyorum ama "eskilere dair özlediğin ne var" deseler listemin ilk maddelerinden biri de arcade salonları olur herhalde. Şimdilerde onların yerini alan dev AVM'lerin oyun salonları da "hâlâ" eğlenceli aslında ama artık havasından mıdır suyundan mıdır bilinmez, aynı tadı vermiyorlar. Bugünkü unutulmaz seriler konuğumuz da işte o eski güzel günlerin jeton canavarlarından: Thunder!

Thunder serisindeki oyunlar her zaman diğer yarış oyunlarına göre büyük farklılıklar göstermiştir. Eğer bu seriden bir oyunu oynuyorsanız (hele hele bunu tuşlara basarak değil de özel kabinin içinde yapıyorsanız) zorlanmanızı ya da bölüm geçme hırsınızı çoğunlukla bir kenara bırakırsınız. Oyunun tek amacı size müthiş bir yarış deneyimi sunmaktır ve o akıcılıkta bunu o kadar iyi başarır ki siz bölümü bitirmek için değil, daha fazla eğlenmek için jeton harcarsınız.

Karda, karada ve suda geçen Thunder bölümlerinden şüphesiz en favori oyunlar Hydro ve Arctic Thunder. Bazı arcade salonları bunları kayak oyunlarındaki gibi özel kabinlere bağlıyordu ki değmeyin keyiflere! Bazen az saniyem kalıp da oyunu bırakıp jeton gişesine koşturup yetiştiğimi hatırlıyorum da, hüzünleniyorum. Çünkü o heyecanı şimdilerde veren bir oyun göremiyorum. Zaten Thunder'dan sonra da kayda değer bir şekilde yarış oyunu oynayamaz oldum, öyle de illet bir sevgilidir kendileri.

Gizli geçitleri farkeder tekrar oynamak istersiniz, o bölümdeki animasyonu kaçırırsınız tekrar oynamak istersiniz (animasyon değerli tabii o zamanlar), birinci bitiremezsiniz tekrar oynamak istersiniz, süreniz biter tekrar oynamak istersiniz, yani Thunder oynamak için sebepler asla bitmez, ama siz tekrar oynamak istersiniz!

Yapımcılar da bu unutulmaz serinin ölmediğini 2010 yılında piyasaya sürdükleri Hydro Thunder: Hurricane remake'i ile kanıtladı. Hurricane o kadar iyi ki, klasik Thunder sesindeki tüm aksiyonu, Revolt oyunlarındaki diğer yarışçılar ile bombalaşma ile birleştirmiş. Müthiş bir heyecanla kendini oynatıyor. İlgililer Xbox Live'dan bu güzide esere sahip olabilirler efenim. -**Berkan Cesur**









SNOW BROS

BİZ BU OYUNLA KAR KARDEŞİYDİK!



İstanbul'da her kar yağdığında aklıma önce İzmir'de geçen çocukluğum boyunca çektiğim kar hasreti, sonra da Snow Bros anılarım gelir. World of Warcraft'ta 200 günü doldurmuş biri olarak söylüyorum, oynadığım hiçbir oyun karakteriyle (ya da karakterleriyle) Snow Kardeşlerle olduğu kadar vakit geçirmedim!

Adları Nick ve Tom olan bu kardeşler, 90'lı yılların en popüler platform oyunlarından birinin kahramanı olarak hatırlanıyor olsa da kökenleri 1986 yılında Taito tarafından piyasaya sunulan Bubble Bobble'a dayanıyor. Fikir (ç)alınması mı desem, esinleme mi desem bilemedim ama oynanış stili ile birebir Bubble Bobble'ın karlı hali diyebiliriz. Peki bu kardeşleri karda kışta yollara çıkaran mesele nedir sizce? Tabii ki kız meselesi…

Snow Bros'un hikâyesini belki de ilk defa bu sayfada okuyacaksınız çünkü oyunun hikâye anlatımlı sonu sadece NES uyarlamasında yer alıyor. Yapımcılar 50 bölümlük, psikopat zorluğunda oyun yaptık ama hikâye yazmadık diye düşünmüş olacak ki NES versiyonunu hazırlarken üç-beş satırla da olsa tüm bu eziyeti ne için çektiğimize değiniyorlar.

Meğersem bizim kardeşlerin tüm derdi hem esir prensesleri hapsoldukları yerden kaçırmak hem de kendilerini etkisi altında oldukları amansız büyüden kurtarmakmış! Ve asıl bomba geliyor; bizim Snow Kardeşler aslında kardan adam değil, bildiğimiz insanmış! Hain Kostok, Whiteland'i ele geçiremeyince bir büyü yapıyor ve bizim kardeşler savunmasız birer kardan adam oluyor. 50 bölüm aşıp nice boss geçip de prensesleri kurtardıklarında ise hem onlarla evleniyorlar, hem de prensesler kendilerini öpünce yeniden insana dönüşüyorlar.

Düşmana ne oluyor peki? Onu da bir güzel buz kristalleri içine hapsediyorlar…

Bro'ların konsol macerası ise biraz çetrefilli. Oyunun Amiga, Atari ST, Commodore 64 ve diğer bilindik platformlar için geliştirilmiş hali 1991 yılında Ocean France tarafından tamamlanmış olsa da piyasaya çıkışı bilinmeyen problemlerden ötürü iptal ediliyor. Bir süre sonra NES için adapte edilirken de oyunun son ve epey değiştirilmiş Sega Genesis versiyonuna en yakın hali yayınlanıyor. Bu halinin en popüler ve bilindik Snow Bros oyunu olması, aslında çoğumuzun köklerine çok da bağlı olmayan bir oyunu oynadığına işaret.

Öyle de böyle de olsa Snow Kardeşlerle geçirilen zaman hem zevkli, hem zor, hem de aynı zamanda "sevimli". Şu günlerde ise flash versiyonuyla browserınızdan özlem gidermeniz mümkün. Yumulun! **-Berkan Cesur**



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Valla her kar yağdığında yeniden do ğuyorlar
Yapımcı Firma: Toaplan
Mesleği: Prenses avcılığı, sağa sola kar fırlatmak
Favori Platformları: SEGA, NES







PSN

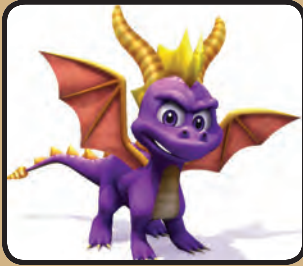


SPYRO THE DRAGON

EJDERHA DEDİĞİN EŞEĞE BENZER

İlk PlayStation'a hiçbir zaman sahip olamamış olmak hâlâ içimde bir derin yaradır. Sırf bu devrim niteliğindeki konsol yüzünden annemle komşulara giderdim, çünkü onların PlayStation'ı vardı! Komşuda kaldığımız günler komşu çocuğundan daha erken kalkar "hemen oyun oynamaya başlayayım da gidene kadar daha fazla oynamış olurum" diye iç muhasebesi yapardım. O günler iki takıntım vardı, Smurfs ve Spyro the Dragon! Spyro o günlere göre çok güzel grafiklere sahip acayip eğlenceli bir oyundu. Oyunun özgür dolaşmaya izin veren yapısı ve kamerasının rahatlığı hâlâ erişilebilmiş teknolojiler değil (vallahi bak, açın oynayın, hak vereceksiniz). Oyunun her şeyiyle çocuk oyunu olması ama bunun yanında uzun metinli diyalogları ve hikâye anlatımı ile büyüklere hitap edebilmesi ise en saygı duyulası diğer özellikleri. Hazır PSN'e de hoş gelmişken oyunu hatırlayanlar ve tekrar oynamak isteyenler kaçırmasın diyorum. Bu metni yazarken beni yine eskilere götüren bir hüzün bastı, bu bölümü yazmak iyi gelmedi. **-Berkan Cesur**

Platform: PlayStation
Çıkış Tarihi: 12 Aralık
Fiyat: 5.99$
Yapımcı: Insomniac Games
Oyuncu Sayısı: 1



XBLA



VIRTUA FIGHTER 2

Biri Beat'em Up mı özledi?

Şimdi "beat'em up türünün en akıcı mekaniklere sahip oyunu hangisidir" konulu dev bir araştırma yapsak, eminim ki ulaşacağımız cevap Virtua Fighter olacaktır. Arcade salonlarında bu oyun için verdiğim jeton paralarını düşünüyorum da, hepsi helâl-i hoş olsun! Aranızda "ben hiç oynamadım" diyen çıkar mı bilmiyorum ama onlar da Youtube'dan açsın bir iki videosunu izlesin, eminim ki eski-yeni herhangi bir arcade salonuna girmiş herkes aslında Virtua Fighter oynadığını hatırlayacaktır. Şimdi de XBLA arşivine katılan oyunda, hatırladığınız neredeyse her şey yerli yerinde; sesler doğal, hareketler bilimkurgu absürtlüğünden uzak. Üstünden uzun yıllar geçse de bu şahaneliğe yetişen sadece birkaç beat'em up görebildi bu gözler. İşin püf noktası olan kombolara baktığımızda da her karakter için müthiş entegre edilmiş kombo listeleri sıkıcı zorlukta değil ama zorlayıcı. Ne tarafından baksak eğlence, anlayacağınız. Anlayacağınız Xbox'ınıza bir iyilik yapmak istiyorsanız, hiç durmayın. Online ve offline multiplayer da mümkün, e ne duruyorsunuz!
-Berkan Cesur

Platform: Tüm platformlar
Çıkış Tarihi: 28 Aralık
Fiyat: 400 MP
Yapımcı: Sega AM2
Oyuncu Sayısı: 1-2 Offline / 2-6 Online



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Sinan: Makgayvır döver lan!
Tuğbek: Hadi ordan! Kit turboya bir taktı mı Makgayvır'ı ezer geçer be.
Sinan: La olm, Michael Kit'e binene, turboya takana kadar Makgayvır iki taş, bir ördek kakasından bomba yapar, Kit'i yamultur, sen ne diyorsun?
Tuğbek: Kit'in kurşun geçirmez gövdesine hiçbir şey yapamaz o bombayla, boşa gider.
Sinan: Su borusundan bazuka yapıp egzozuna bir ateş eder, hareket edemez Kit.
Tuğbek: Egzos borusu kalkanlarını devreye soka o zaman da...
Sinan: Oyun hamurundan Michael'ın birebir suratını, maruldan da lepiska saçlarını yapar, Kit'e biner, Kit'in ruhu bile duymaz.
Tuğbek: Kalp atışlarından onun Michael olmadığını anlar, sonra da fırlatma koltuğuyla içinden atar Makgayvır'ı.
Sinan: Kit'i hiç ellemez, Michael'ı odunla döve döve öldürür, Kit'in dura dura aküsü biter. Aç kapa yapar 1 yıl sonra, yeni sahibi o sanır.
Tuğbek: ...
Sinan: N'oldu?
Tuğbek: Gel kolonya yakalım
Sinan: Haydi!

[Bir küllük ve bayağı bir Boğaziçi kolonya sonra]
Tuğbek: Getir kibriti.
Sinan: Doldurdun mu küllüğü ağzına kadar?
Tuğbek: He ya, çakıyorum bak!
Sinan: Dur! Ya dökülürse?
Tuğbek: O zaman lavaboya koyalım küllüğü, orada yansın.
Sinan: Tamam... [Yakarlar] Ooo, ne güzel yanıyor ya, mavi mavi!
Tuğbek: He ya... Olm ne yanıyor bunda, kağıt yok, odun yok. Ne yanıyor ve nereye gidiyor?
Sinan: İçinde koku var olm, o yanıyor. Öğretmen anlattıydı.
Tuğbek: Haaa... Dur bakayım, bu ses de ne?

[Kalın, cam küllük sıcaktan çatlayıp bir anda ortadan ikiye ayrılıverir. Halen yanmakta olan kolonya lavaboya dökülür]
Sinan: HAAAAAAAA!
Tuğbek: Napcaz, napcaz!
Sinan: Suyu aç.. Dur açma, bu zaten su... Aaa gitti hepsi!

[İkisi birden eğilip lavabonun altına, sonra da birbirlerine bakarlar]
Sinan: Alt komşunun tuvaleti yanacak!
Tuğbek: Napcaz, napcaz!
Sinan: Gel salçalı ekmek yapak da yiyek..
Tuğbek: He ya...



WING COMMANDER OYUNLARI

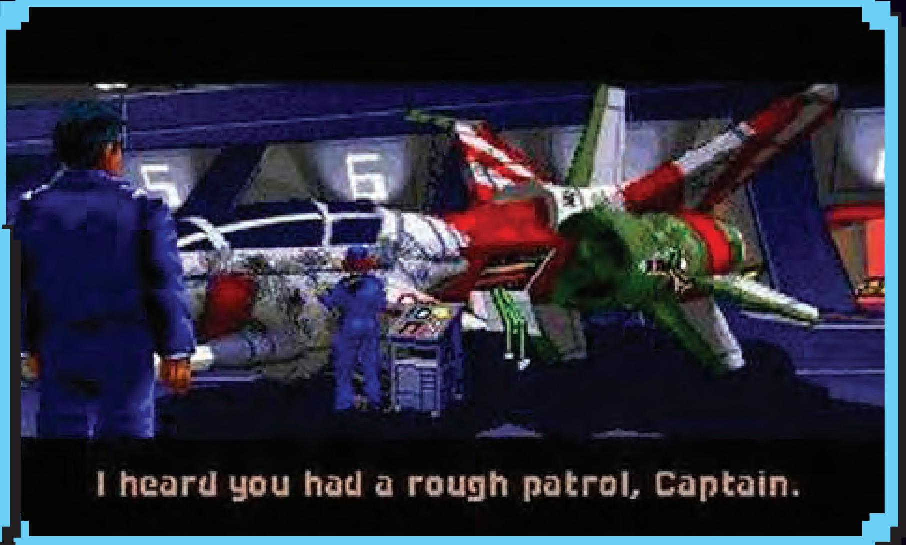
UZAYDA SAVAŞMAK HAKKINDA ATIP TUTABİLİYORSAK BİR SEBEBİ VAR! -NURETTİN TAN

Sen kalk milyonlarca yıl utanmadan evril, tekerlekten başlayıp uzayda sıçramaya kadar teknolojide yol al ama burnunu bir türlü savaştan kurtarama... Uzaya koloni koloni yayılan insanoğlu sonunda kaçınılmaz olarak elin uzaylısıyla ilk teması kurunca karşısında daha üstün bir zihniyet bekliyor. Hani bunca yıldır savaştık artık barış çağı olsun, Jüpiter'in Kırmızı Halka'sında rüzgar sörfü yapalım, Neptün'ün SPA'larında ter atalım, Venüs'te bronzlaşalım, yok. Mantık hep aynı: "İşte uzayda yıldızlararası kolonileşen bir ırk! Hemen köküne kibrit suyu dökelim!" Hani Fallout'un klasik mottosu var ya; "Savaş, savaş asla değişmez" diye, hah işte tam üzerine bastınız. Tıpkı diğer evrenler gibi Wing Commander evreni de sürekli savaşla kaynayıp duruyor.

Wing Commander döneminin en çığır açıcı oyunlarından, rahmetli Origin'in yarattığı efsanelerden biriydi. Kendine örnek olarak Star Wars filmindeki uzay savaşı sahnelerini alan oyun, bu atmosferi başarıyla oyuncuya sunmayı becermişti. Zaten o dönemdeki tek rakibi de Lucas'ın aynı türdeki serisi X-Wing ve sonrasında çıkan Tie Fighter, daha sonra gelen X- Wing vs Tie Fighter (isimler çok yaratıcı gördüğünüz gibi) ve nihayetinde X-Wing Alliance'dı. Wing Commander, Lucas'ın X-Wing Alliance'ıyla kapışacak kadar uzun yaşamadı (2007'de Xbox'a özel mini oyununu saymazsak) ama türünü başarıyla temsil etmesi ve getirdiği unutulmaz yeniliklerle (aşağıda değineceğim) o dönem oyuncularının şimdi saygı duyarak hatırladığı oyunlar arasına girdi. Hatta şundan kesinlikle eminim, oyun bugünün teknolojisiyle özünden kopmadan yeniden yapılandırılsa piyasayı sallayacak altyapıya halen sahip.

Her şeyin başlangıcı olan olay şöyle gelişiyor. Terran Konfederasyonu (TK diyeceğim bundan böyle) Vega Sektöründeki keşif ve kolonilerini yayma çalışmalarını hızlandırınca bir Kilrathi gemisiyle ilk defa burun buruna geliyor. "Merhaba biz dostuz, barış içinde geldik," mesajı gönderip sabırla bekledikten sonra Kilrathi TK gemisini yok ederek karşılık verince dananın kuyruğu kopuyor. Kilrathi bununla kalmayıp Terran gemilerini kaçırmaya ve sürpriz saldırılar yapmaya devam edince sonunda birlik savaş ilan ediyor. Savaş nedeni çok klişe gibi görünüyor ama aklıselim düşününce zaten hiçbir savaşın düzgün bir nedeni olmadığını düşünüyorum, dolayısıyla "Kilrathi ile ilk te-









mas" gayet gerçekçi bir bakış açısı. Nitekim savaşın ardından gelişen olaylar, hikâye ve derinlemesine yaratılmış karakterleriyle (Blair, Maniac Marshall, Admiral Tolwyn gibi…) Wing Commander basit bir uzay simülasyonu olmadığını bas bas bağırıyor.



İlk ismi Squadron idi, sonradan Wingleader'a çevrildi. Telif sorunları yaşanınca nihayetinde Wing Commander'da karar kılındı. Çok da güzel oldu. Wing Commander, İngiliz ordusunda yarbaya denk gelen rütbedir.

UZAYIN DERİNLİKLERİNDE METAL KANATLARIMIZI ÇIRPAMAYA BAŞLIYORUZ

Wing Commander (The 3-D Space Combat Simulator!!!!)

Yıl 1990, yani ben daha dokuz yaşındayım, adamlardaki özgüvene bakar mısınız? 3D diyorlar, simülasyon diyorlar. Aklınız sinemalardaki 3D'ye gitmesin tabii. Platform oyunlarının o dönem iki boyutlu olduğunu düşünürseniz uzayın içinde fırıl fırıl döndüğünüz bir simülasyon mantık olarak 3D oluyordu ve o döneme göre gerçekten muhteşem bir tecrübeydi. Bir uzay gemisinin kokpitine kurulmuş görevden göreve uçuyorduk. Kokpitin sağında görev bilgilerimizi, hedefimizin hasar durumunu/uzaklığını ve diğer pilotlarla görüntülü irtibata geçmemizi sağlayan bir ekran, ortada hız, yakıt ve kalkan bilgileri, solda ise silah teçhizat durumu göstergeleri ile tam bir uzay gemisi hissi veriyordu (bunlar elbette şimdi çok basit detaylar gibi geliyor kulağınıza ama hayal edin; bilgisayar oyunlarının yeni yeni palazlandığı dönemde Star Wars filmlerinde izlediğiniz savaşlara benzer bir maceraya dalıyorsunuz. Eşsiz bir tecrübe). Ben WC'yi ilk Amiga'da oynamıştım ama orijinal versiyonu PC için olanıydı.

Oyuna çaylak bir pilot olarak başlıyorsunuz. Hatta çaylaklık o kadar paçalarınızdan akıyor ki uzaya ancak yanınızda tecrübeli bir pilot varken çıkmanıza izin veriyorlar. İlk keşif uçuşunuzda saldırıya uğruyorsunuz ve tahmin edeceğiniz gibi üstün uzay pilotu yeteneklerinizi konuşturduğunuz için üstlerinizin gözüne giriyorsunuz. Ama… Görevleri nasıl bitirirseniz oyun o şekilde akmaya başlıyor. Görevlerde istenen başarıyı gösteremediniz mi? O zaman Bengal sınıfı savaş gemisi Tiger's Claw kaçmak zorunda kalıyor. Başarıyla bitirirseniz mutlu sona doğru adım adım yaklaşıyorsunuz. Temel görevleri tamamlamanın yanı sıra ek görevleri de bitirirseniz yeni rütbeler alıyorsunuz ki bunların hepsi kazandıkça askeri üniformanızda beliriyor.

Wing Commander kesinlikle sadece görev al, uç, vur, görevi bitir, gemiye geri dön mantığı üzerine kurulu değildi. Görev aralarında ana gemi Tiger's Claw'ın içinde dolaşarak insanlarla konuşuyordunuz, yeni karakterler tanıyordunuz. Bu da oyunun hikâyesine iyice gömülmenize sebep oluyordu (elde İngilizce sözlüklerle Amiga karşısında... Hey gibi günler). İlk oyunlarda ara demo diyebileceğim bu konuşmalar CD teknolojisinin yüksek kapasiteli veri depolama özelliği sayesinde gerçek aktörlerin oynadığı sinematiklere döndü ki kutucuklarda bununla ilgili bilgi vereceğim. Söylememe tabii ki gerek yok Wing Commander oyun dergilerinden en yüksek puanları alarak oyuncuları çılgına çevirdi ve belki de bu yüzden Lucas Arts üç yıl sonra X-Wing'i piyasaya sunmak zorunda kaldı. Wing Commander'ın başarısından sonra WC: Secret Missions ve WC: Secret Missions 2 Crusade ek paketleri çıkarak oyuna yeni gemiler, görevler ve zorluk derecesi eklediler (o dönemde ek paket ilginç bir kavramdı gerçekten).

OYUNUN HAYRANLARI HIZ KESMEDEN OYNUYOR

Wing Commander 2: Vengeance Of Kilrathi

Wing Commander'ın başarısının ardından yeni oyunun gelmesi kaçınılmazdı. Piyasaya nefes aldırmadan oyunun ikincisi çıktı. Grafik anlamında pek bir ilerleme olmasa da oyun içi mekaniklerinde ve özellikle seslerde büyük değişik-

KEDİ CANINI SENİN KİLRATHİ! ÖLDÜR ÖLDÜR BİTMİYOR!

Yarı kedi yarı aslan görünümündeki bu ırk Wing Commander evrenindeki bitmeyen karın ağrısı. Adem evladından yarım boy daha uzundurlar ve cüsse olarak herhangi bir insanı tek sillede duvara yapıştıracak heybettedirler. "Disintagrate" diyerek insanları atomlarına ayırmak ata sporları gibidir. Savunma yapmaktansa sürekli saldırı pozisyonunda savaşılar. İntihar denecek akıl almaz manevralar onlar için günlük ısınma hareketlerdir. Başkaları ile savaşmadıkları zamanlarda sıkıntıdan birbirlerini bir kaşık suda boğan savaşçı ve imparatorlukla yönetilen bir ırktır. Sorgusuz itaat ve güçlü olanı takip etme hayat felsefeleridir. Doğrusu bu düşüncedeki bir ırkın uzay seyahatini nasıl keşfettiği hep kafamı kurcaladı.



likler yapılmıştı (o dönemler ses kartlarını ayrıca satın aldığımız dönemlerdi). Hikâye açısından ise her şey iyice allak bullak oldu, hani uzay simülasyonu mu oynuyorsunuz yoksa Casablanca mı izliyorsunuz belli değil diyebilirim. Bunu kesinlikle kötü anlamda söylemiyorum; birbiri üstüne gelen çarpıcı ara demolarla hikâye iyice derinleşiyor ve çetrefilleşiyordu.

Başka bir sektörde devriye gezerken Tiger's Claw adlı ilk oyundaki anagemimiz Kilrathi saldırısına uğrayıp, hurdaya dönüyor. Kilrathi'nin efsane gemiyi indirmesinin en büyük sebebi görünmez uçak gemileri ile saldırıyı başlatması fakat savaşa dair herhangi bir kayıt tutulmadığından baş karakter olarak oynadığımız pilot savaş alanından kaçmakla itham edilip geri hizmete sürülüyor. Yıllar yıllar sonra birliğe tekrardan çağırılıyor, yeni gemide faili meçhul cinayetler, yeni arkadaşlıklar, Kilthraki belası derken hikâye uzayıp gidiyor.



Wing Commander 1'deki ana gemimiz Tiger's Claw'ın barı. Pilotlar stres atmak için burada takılıp, içip içip ortalığı dağıtıyorlar (tamam dağıtmıyorlar). Her görevden sonra buraya uğrayıp milletle hoş beş ederdik.

İkinci oyunun en büyük yeniliklerinden biri sesli diyalogların oyuna eklenmesiydi. Yanlış hatırlamıyorsam piyasadaki ilk örneklerden biriydi bu. Elbette bütün oyun seslendirilmemişti, ara demolar halen sessizce hareket eden ağızlar ve altyazılarla akıp gidiyordu ama önemli sahnelerde karakterler seslendirilmişti ve tahmin edersiniz ki bu çok önemli bir adımdı. Bunun dışında artık wingman'lerimiz ilk oyundaki gibi ölmüyordu ve hikâyenin sonu daha çizgiseldi. Oyunu iki ek paket takip etti; Special Mission 1 ve 2.

WING COMMANDER OYUN PİYASASI İLE BERABER EVRİM GEÇİRİYOR

Wing Commander 3: Heart Of The Tiger/ Wing Commander 4: The Price Of Freedom

İki oyunu aynı dönemde anlatacağım çünkü kullanılan teknoloji olarak birbirlerinden çok farkları yok. CDROM'lar ilk çıktığında oyun piyasası ara demolar yerine gerçek aktörlerin oynadığı sinematiklerle tanıştı. Ayrıca bu yüksek veri depolama kaynağı bize daha kaliteli müzikler ve oyun boyunca duyabileceğimiz sesler sunuyordu. Giderek gelişen ses sıkıştırma teknolojisinin her nimetinden yararlanıldığı bir dönemdi. Yanlış hatırlamıyorsam Heart of the Tiger 100$ gibi bir fiyattan satılıyordu. CDROM kesinlikle lükstü, CD oyunları ise daha da lüks. Zaten Origin donanım nimetlerini yeni oyunlarında sonuna kadar kullanan bir firmaydı. Özellikle Wing Commander serisi oyuncuları hep sistemlerini yükseltmeye yönlendiriyordu.
WC 3 çıktığında her anlamda yenilikleri sırtına yükleyip geldi bunlardan en önemlisi de grafik alanındaydı. Yukarıda bahsettiğim gibi aslında iki boyutlu olan bir objeyi büyütüp küçülterek 3D gibi gösterme yolunu bırakıp (Sprite tarzı grafik) gerçek anlamda poligonal 3D'ye geçti. WC 3, Lucas Arts'ın X-Wing'i piyasaya sürmesinden bir yıl sonra 1994'te çıktı. Grafik motorundaki bu değişikliğin sebebi Lucas'ın daha bir yıl önceden tamamen 3D olarak X- Wing'i çıkartması diye düşünüyorum. X-Wing En İyi Bilim- Kurgu ve Fantezi Oyunu ödülünü de alınca işler kızıştı. Şunu söylemem gerekli WC3 her ne kadar bitmap ve sprite destekli göz aldanmasından poligon 3D'ye geçmiş olsa da bu derinliği ben hiçbir zaman hissedemedim. Oyunun sinematikleri, seslendirmeler aktörler her şey 10 numara 5 yıldızdı ama sıra uzay savaşlarına geldiğinde X- Wing'i tecrübe etmiş biri olarak WC3'ten aynı tadı alamıyordum. X-Wing'de uzayda akarak ilerliyor büyük savaş gemilerinin arasından pike yaparak geçiyordunuz, WC 3'te ise halen o 2 boyut havası vardı, geminin burnunu çevirirken görüntü sanki sayfa sayfa ilerliyor gibiydi. Artık bu ikisi sağlam rakip olduğu için şöyle bir fark da vardı: Wing Commander 3 4CD idi! X-Wing ise 5 tane 3.5'luk HD diskete sığıyordu eğer ağır nerd iseniz CD'lisini alabilirdiniz ama bu tamamen sizin tercihinize kalmıştı. WC 3'te ise böyle bir şans yoktu. Oyuncu açısından ekonomik uçurum büyüktü.

Aradan iki yıl geçtikten sonra muazzam bir bütçe ile (12 milyon dolares) Wing Commander 4: Price of Freedom geldi. WC3'e nazaran grafiklerde daha büyük bir değişim vardı. Bu sefer gerçekten 3D'ye benzemiş diyordum ama iki sene önce çıkan Lucas'ın Tie Fighter'ini halen daha çok seviyordum. Bir önceki oyunda hikaye gene biraz daha çizgisel giderken yeni oyunda bakış açısı genişlemiş karakterimize diyaloglarda birden fazla cevap şansı sunulmuştu. İşin güzel tarafı verdiğimiz cevaplara göre karşımızdaki kişinin hatta bütün tayfanın davranışları değişiyordu. Misal oyunun başında biriyle karşılaşıyor ve ona yardım ediyor ya da etmiyordunuz sonra hop o kişi oyunun sonunda kritik bir noktada karşınıza çıkıyor ve eskiden ona nasıl davrandıysanız ona göre karşılık veriyordu. Lucas oyunlarında hikaye sunumu açısından asla bu derinliği yakalayamadı. WC4 toplamda 6CD olarak piyasaya çıktı.



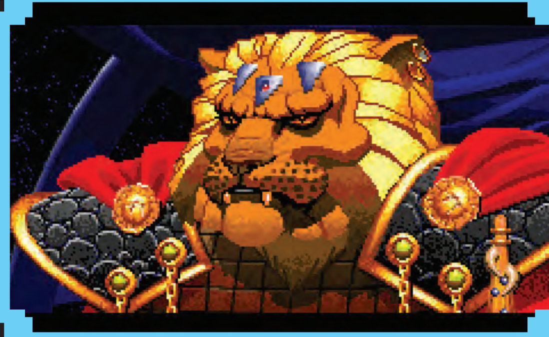
SIRADIŞI BİR ADAM

Origin aslında bir aile şirketi olarak kuruldu diyebiliriz fakat Richard Garriot renkli kişiliği ile öne çıktı. Garriot, Ultima evreninin yaratıcılarındandır ve takma adı Lord British'in olarak da bilinir. Origin bana sorarsanız EA'nin yanlış politikaları sonucu haksız yere kapatıldıktan yıllar sonra Richard Garriott Tabula Rasa'yı yaratmaya çalıştı fakat birçoğunuzun bildiği üzere geçen yıllarda oyun tamamen iptal edildi. Renkli kişilik dememin sebebi ise şu; aslıda renkli& zengin desek daha doğru olur çünkü Garriott uzaya çıkan ilk sivil (uzay turisti) olmak için bilet almıştı. Tabii ki bu bilet İstanbul-İzmir arası Pamukkale Turizm bileti gibi değil, aşağı yukarı otuz milyon dolardan bahsediyoruz. Wing Commander'dan anlayacağınız üzere uzay tutkusu olan Garriott iflas edince bu planı iptal oldu. Her ne kadar hayalini 2008'de gerçekleştirmiş olsa da uzaya çıkan ilk sivil olma unvanını alamadı. Bunun hırsı ile mi bilinmez dünyada ilk defa sıfır yerçekimli ortamda evlenen çiftin kutlamasını yönetti (kendisi bu şirketinde ayrıca ortağıdır). Sihirbazlığa da ilgi duyan Garriott gibi çılgın ve yaratıcı insanlara oyun piyasasının kesinlikle ihtiyacı var.





Sene 1993, X-Wing piyasaya çıktı... Ve ondan sonra Wing Commander için hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Uzay savaşlarından çok daha ağırı dünya üzerinde, Lucas'la Origin arasında yaşanıyordu.



HER ŞEYİN BİR SONU VAR
Wing Commander: Prophecy
Takvimler 1997'yi gösterdiğinde bir yıllık aradan sonra yeni WC oyunu geldi. Ama bu sefer yanında yenilikler de getirdi. Oyunun grafik motoru değişince gözle görülür kaliteli bir farklılık oluştu. Artık pilot olarak Blair'i değil Casey adında başka bir pilotu yönetiyorduk (Blair artık bize emir veriyordu. Vay dünkü çömez!). Kilrathi belasından kurtulmuş (ana gezegenlerini yok ettik) tam rahat bir nefes alacak iken böceğe benzeyen Nephilim ırkının galaksimize solucan deliği açarak büyük çaplı bir istila başlatması yüzünden TC dinlenme fırsatı bulamıyordu. Yeni bir düşman ve yeni bir kahraman... Prohecy ile diyebilirim ki kendi kendini tekrar etmeye başlayan seriye Origin belki de yeni bir soluk getirmeye çalıştı ama sadece düşmanın ve pilotun isminin değişmesi ve yeni gemiler eklenmesi, sıra uzayda savaşına gelince oyun mekaniğinin aynı kaldığı tekdüzelik gerçeğini değiştirmedi. Hatta Blair yerine Casey'i yönetmemiz oyuncular tarafından pek benimsenmedi.

Origin EA tarafından satın alınmıştı. Bu süre boyunca oyun tarihine adını parlayan dijital harflerle (altın harfler demenin teknolojikçesi hehe) kazıyan oyunlar yarattı. Ultima Online evreni, Ultima RPG serisi, Crusader: No Remorse ve No Regret ikilemesi benim aklıma ilk gelenler ve eminim kafa kafaya versek uzunca bir liste çıkartırız. EA sonradan Origin'i dağıttı, Origin'in kurucu kardeşlerinden Richard Garriot'un başarısız bir Tabula Rasa MMORPG denemesi oldu (ki gerçekten renkli bir kişiliktir kendisi). İşin Wing Commander kısmına bakarsak oyun bulunduğu dönemi hep oldukça ileriden takip eden, derinlemesine hikayesi, özenle hazırlanmış grafikleri ve sinematikleri ile unutulmazların arasına girdi. Yukarıda saydığım ana hikayeyi takip eden oyunların dışında Privateer (uzay taciri olup ticaret yapıyorduk), Armada (strateji öğeleri de bulunun çoklu oyuncu desteği vardı) ve son olarak 2007'de Xbox Live için çıkan Arena (oyunun aslı ile alakasız üçüncü kişinin gözünden bir vurmaca oyunu) gibi oyunlarda Wing Commander adı altında çıktı. Şurası kesin Wing Commander bugünün şartları ile tekrar hayat bulsa kesinlikle piyasayı sallar… Sözü burada kesip şunu söylemeden edemeyeceğim, yazıyı yazarken ağır nostalji yaşadım. Bir ara 90'ları hatırladım nedense aniden Rachid Taha'yı anımsadım, Youtube'den Yar ayah'ı açıp yazıya öyle devam ettim. Yıllar piksel piksel gözümün önünden geçti. Hey gidi…


Mark Hamill'in yanı sıra ünlü oyuncu Malcolm McDowell da Admiral Tolwyn rolünü üstlenmişti. Tolwyn Terran Confederation tarafından büyük saygı duyulan bir komutandı. Wing Commander'in oyunda rol alan aktörleri kesinlikle filminde rol alan aktörlerinden daha iyiydi.



WING COMMANDER SİNEMA MACERASI

Errrrm… Nasıl söylesem Wing Commander'in beyazperde macerası oyun dünyasındaki pırıltı başarısının tam aksine hem ekonomik olarak hem de eleştirisel anlamda hezimetti. Oyunun yapımcısı Chris Roberts herhalde oyunun sinematiklerinden dolayı "Arkadaş ben film de çekerim!" gazına geldi diye düşünüyorum. Toplamda 30 milyon dolara mal olan film gişede 10 milyon getiriyi zor toplayarak sağlam zarar etti. Filmde gene Terran Confederation ile Kilrathi arasındaki savaş işlendi. Filmi izleyeli bir hayli oldu. Bilim kurgu kitapları ve oyunlarının filmlerini oldum olası sevmişimdir. Wing Commander'i çok itici bulmamıştım aksine eğlenerek izledim bile diyebilirim ama şurası bir gerçek kesinlikle 30 milyon dolar etmeyecek bir filmdi. Chris Roberts ise bu denemeden sonra hayata küsüp bir daha film yönetmedi (tamam hayata küsmedi belki ama film yönetmedi). Oyun yapımcılığını bıraktıktan sonra film yönetmek yerine film yapımcısı oldu ve Punisher, Lord of War ve The Jacket gibi Hollywood filmlerinin yapımını üstlendi.

CHRISTOPHER "MAVERICK" BLAIR EFSANESİ

Efsane diyorum çünkü oyundaki süper yetenekli uzay pilotu ve başkahraman olmasının yanı sıra üçüncü oyundan sonra gerçek aktörler sinematiklerde boy göstermeye başlayınca Blair'i Star Wars'tan Luke Skywalker ile aşina olduğumuz Mark Hamill oynadı. İlk iki oyunda oynadığımız pilotun ismini ve takma adını biz seçiyorduk ama işin içine sinematikler girince başkahramana isim, soyad ve takma ad sabitlenmek zorunda kalındı. Wing Commander'in yaratıcısı Chris Roberts egosunu konuşturdu, ismini ve soyadını kombolayarak karakterin isim babası oldu ve onu Christopher olarak adlandırdı. Wing Commander'in filmine insanların ısınamamasının sebebi belki de buydu. İnsanlar zaten hali hazırda oyunun sinematiklerinde Mark Hamill gibi efsanevi bir ismi oynamışlar ve izlemişlerdi. Filmde ise Blair'i Twilight'tan fırlama parlak bir genç oynuyordu. Kilrathi'ye karşı unutulmaz bir isim olmuş Blair, Prohecy'de bize emir veren bir komutan (NPC) haline geliyordu fakat oyunun sonunda rahmetli oluyordu.



GOBLIINS 2: THE PRINCE BUFFOON

BİLGİSAYARIN ŞİRİNLİĞE DOYDUĞU AN -ESER GÜVEN

Bazen düşünüyorum da, benden iyi bir misyoner olurmuş. Şu sayfaları ne zaman devralsam hangi oyunu yazsam diye değil de bu sefer hangi macera oyunundan bahsetsem diye düşünmeye başlıyorum.

Tabii misyonerlik kolay iş değil. Şimdi balta girmemiş bir ormandaki yerli bir kabileyi ziyaret etsem, onlara macera oyunu sevgisi aşılamaya, gözden kaçmış olabilecek efsaneleri tanıtmaya çalışsam muhtemelen önce temiz bir dayak yerim, sonra da kendimi bir kazanın içinde akşam yemeği olarak yavaş yavaş yumuşar halde bulurum. Neyse ki bu sayfalar o bakımdan daha güvenli. Yani umarım öyledir ve aranızda "akşama şunu bi pişirek" diye kötü düşünceler besleyen birileri yoktur.

OYDİ OYDİ OYDİ, DİRİK OYDİ, DİRİK OYDİ

Şimdi ben cümleye böyle başlasam eminim ki çoğunuz Eser yine kafayı yemiş diye düşünür. Halbuki alsam telefonu elime, kardeşimi arasam, alo dediğinde "oydi oydi oydi, dirik oydi" desem bana ya "dobott doobot", ya da "kukirinu, kurak kurak kukirinu" der. Neden mi? Çünkü Goblins serisi küçüklüğümüzün başında en çok vakit geçirdiğimiz, en çok eğlendiğimiz, en çok takıldığımız oyunlarından biriydi ve goblinlerin bu salak saçma diyalogları resmen aklımıza kazındı. Ama sizin için de geç sayılmaz; kimi zaman kahkaha atmaya, kimi zaman saçma sapan yerlerde takılıp kafayı sıyırmaya hazırsanız buyurun birlikte Goblins oynayalım. Böylece eğer bir yerde karşılaşırsak siz de bana gönül rahatlığıyla "doobot" diyebilirsiniz.

Gobliins 2, Fransız Coktel Vision'ın müthiş Goblins serisinin ikinci oyunu. Sanıyorum oyunda (ve sayfadaki ekran görüntülerinde) ilk dikkatinizi çekecek olan şey ortam ve karakterlerin görselliği olacak. Coktel Vision'ın diğer bazı oyunlarında da rol almış Pierre Gilhodes'un kendine has çizimleri zaten başlı başına bir komedi unsuru. Buna bir de karakterlerin birbirleriyle olan etkileşimleri, birbirinden absürt olaylar, komik goblince diyaloglar girince ortaya tam bir eğlence çorbası çıkıyor.

Şüphesiz hepimizin espri anlayışı farklı. Bana komik gelen size de komik gelecek diye bir kaide





Winkle kibritle oynamayı bilmiyor, sürekli burnunu yakıp duruyor salak.

Goblişlerimizi tanıyalım

Gobliiins İlk oyunda esrarengiz biri vudu bebeği kullanarak King Goblin'e işkence yapıyordu ve biz de üç küçük goblinimizle birlikte bu işin çaresini bulmak üzere yola koyuluyorduk. Büyücümüz Ignatius eşyalar üzerinde büyüler yaparak büyümelerini, hareket etmelerini, canlanabilmelerini falan sağlayabiliyordu. Grubun kası olan Asgard yumruklarını kullanarak eşyaları kırabiliyor ve devirebiliyordu, ayrıca merdiven haricindeki eşyalara da tırmanabilen tek goblindi. Grubun beyni olan Opus ise üçü arasında eşyaları alıp kullanabilen tek goblindi.

Goblins Quest 3 Üçüncü oyuna Blount ismindeki tek goblinle başlıyor, ama sonrada papağan Chump, yılan Fulbert ve büyücü Ooya gibi yol arkadaşları ediniyorduk. Ayrıca oyunun başlarında bir kurt tarafından ısırıldığımız için çeşitli bölümleri kurtadam olarak oynamamız gerekiyordu. Oyunun ileriki kısımlarında ise Blount'un Gobliins 2: The Prince Buffoon ile alakasını öğreniyorduk.

Gobliiins 4 Son oyunda amacımız King Balderone'un kayıp karıncayiyeni Riri'yi bulmak, ama elbette ilerledikçe karşımıza birbirinden tuhaf engeller çıkıyor. Karakterlerle konuşabilen ve envanter kullanabilen akıllı goblinimiz Tchoup, kardeşlerinden Perluis kaba kuvvet goblini, Perluis ise büyücü goblin. Bu üçleme de kesinlikle ilk oyunu çağrıştırıyor.

yok. Ama haydi ufak bir deneme yapalım. Oyunun açılış videosunda büyücü bize hikâyeyi özetlemeye çalışıyor. Kralın oğlu Prens Buffoon kötü kalpli Amoniak tarafından kaçırılmış, bizim iki goblinimiz de prensi kurtarmak üzere görevlendirilmiş. Büyücü bunları anlatmaya çalışırken ekrana pırtlaya pırtlaya uçuşan bir arı giriyor ve büyücüyü taciz etmeye başlıyor. Önce büyücünün kendini tokatlamasını sağlıyor, sonra burnunu lastik gibi çekiştirip yüzüne çarpıyor, ardından kristal kürenin arkasına geçip "kıh kıh kıh" diye gülüyor. Bu sahneyi Goblins'in kendine has grafikleriyle izleyip de beğenmemek mümkün değil bence.

İNSANIMSI FINGUS VE TİPSİZ WINKLE

Oyunda Fingus ve Winkle isminde iki goblini yönetiyoruz. Fingus zeki ve utangaç, Winkle ise aptal ama cesur. İkisi de envanterdeki ve ekrandaki eşyaları farklı şekillerde kullanabiliyor, karakterlerle farklı şekillerde etkileşime girebiliyorlar. Örneğin Fingus ilk ekrandaki sosisi almak istediğinizde deve kibarca sorarken, Winkle araklamaya çalışıyor ve kafasına sosisi yiyiveriyor. Bizim de amacımız genellikle iki üç ekrandan oluşan bölümleri çözüp ilerlemek. Bulmacaların çoğu hangi goblinle ne yapacağınızı doğru bulmak üzerine kurulmuş olsa da aralarda doğru zamanlama ile iki goblini birden kullanmanız gereken bulmacalar da var. Örneğin bunlardan bir tanesinde (ki küçükken Erce'yle beni en çok uğraştıran, çooook uzun süre geçemediğimiz bulmaca buydu) topumuzu araklayan ufaklığı yakalamak için Winkle ile doğru kapıdan girip çocuğu kaçırtıyoruz, tam bu sırada Fingus ile yine diğer bir doğru kapıdan girip yakalayıveriyoruz keratayı. Resimlerden de görebileceğiniz gibi bölümler birbirinden absürt detaylarla dolu. Özellikle de sonlara doğru bu absürtlük zirve yapıyor ve oyun gitgide zorlaşmaya başlıyor, ne yapmanız gerektiğini çözmek için saçlarınızı tek tek yolmaya başlıyorsunuz. Ama bu tatlı bir zorluk, denediğiniz şey işe yaradığında mutlu oluveriyorsunuz.

Bu yazıda çok fazla şirin, sevimli, eğlenceli gibi kelimeler kullandım ama oyunun müziklerinden de bahsetmesem olmaz. Müzikler resmen şirin ötesi :) Şu yazıyı yazdığım süre boyunca bir yandan da ıslıkla çeşitli bölümlerden melodiler öttürdüm durdum, çünkü oyunun kısacık tekrarlı parçalardan oluşan müzikleri müthiş derecede akılda kalabilme yeteneğine sahip. Tabi yıllardır beynime kazınmış olmalarının da etkisi olabilir, çünkü ben bu oyunu ilk Amiga'da oynadım, sonra defalarca PC'de oynadım, PSP'de oynadım, Android'de bile oynadım. ScummVM sağ olsun böyle klasikleri denemek istediğinizde bunu en kolay biçimde, istediğiniz platformda yapabilmenizi sağlıyor. Ayrıca oyun "i" cihazlar için resmi olarak Apple Store'da da mevcut, hem de 3$ gibi nispeten uygun bir fiyatı var. Üç oyunu birden alayım diyorsanız da GoG'dan 5 dolara her türlü sistemde sorunsuz çalışan versiyonu edinin. Yani bu oyunu denememek ve "vay be hakkaten ne şirinmiş, ne eğlenceliymiş arkadaş, ne güzel bulmacaları varmış" dememek için hiçbir bahaneniz yok. Çünkü eğer bir yerde karşılaşırsak, ben size "uylağ uylağ, uylağ la" dediğimde "ha" derseniz bozuşuruz.

Neden 1, 3, 4 değil de 2?

Çünkü bence en güzeli ikincisi :) İlk oyun, seriyle tanışmak isteyenleri olaydan soğutabilir çünkü oldukça zor kısımları var. Hotspot isimlerinin görülmemesi, karakterlerin ölebilmesi, hata yapma imkanı gibi özellikler yeni oyuncuları zorlayacaktır. İki ile üç arasında seçim yapmam zor oldu, çünkü Goblins 3'ü de çok severim. Ama oyuna tek karakterle başlamamız, her ne kadar yanımıza aldığımız karakterler çok eğlenceli olsalar da bir Fingus-Winkle ikilisinin yerini dolduramamaları gibi sebeplerden dolayı eleme yaptım. Dördüncü oyun (2009'da çıktı) her ne kadar Goblins ruhunu koruyor olsa da 3D olması benim için bir artı değil. Goblins değil 2D olur arkadaşım!

Winkle'ın müthiş kara kalem çalışmasını görüyorsunuz.

İyi bir zamanlama sayesinde yaratığın ağız hareketleriyle Winkle'ın sesini birleştirebiliyoruz.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Coktel Vision > **Dağıtım:** - > **Dijital İndirme:** 5.99$ (GoG üzerinden, üç oyun da dahil)
> **Yaş Sınırı:** Yok > **Dahası İçin:** http://bit.ly/11E7xqt

SON KARAR

GRAFİK	9/11
SES VE MÜZİK	9/11
HİKAYE / ATMOSFER	8/11
EĞLENCE	10/11

Tarzının hastası olacağınızı garanti ediyorum. **8.0**

Ne Kadar Oynanır?
Benim gibiyseniz her yıl bir kere oynanır.

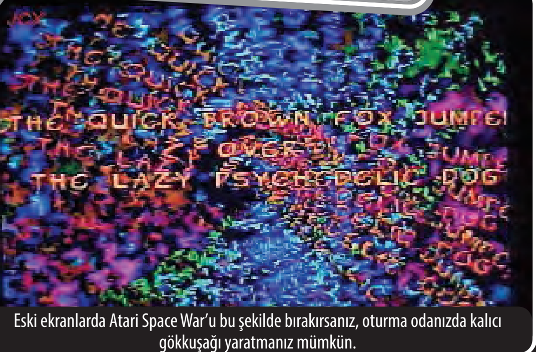
PC | XX | XX | XX | XX | XX

Oradaydım



KİMİN ZAMANI VAR Kİ...

[Silent Hill 3 – Son] Heather tuhaf bir gün geçirmişti. Anlam veremediği tuhaf olaylar gelmişti başına. Ama neyse ki bu olayların, kafasında birkaç soru işareti oluşturmaktan başka önemli bir etkisi olmamıştı. Akşam sağ salim evine gitti. Eve ulaşır ulaşmaz başına gelenleri heyecanlı heyecanlı babasına anlatmaya başladı ama babasından bir tepki alamayınca Heather'ı tedirginlik ve korku sardı. Babasının oturduğu koltuğa yavaş yavaş yaklaşan Heather, onun kanlar içindeki cesedini görünce yıkıldı doğal olarak. Kendisini babasının dizlerine attı ve ağlamaya başladı. Ama çok uzun süre değil. Çok uzun süre ağlamadı. Çünkü şarkıda da dediği gibi;



Gözyaşları için kimin zamanı var ki...

Babasının bedeninden terasa doğru yol alan kan izleri dikkatini çekti ve bunları takip etti. Bu takip ile birlikte Heather'ın Silent Hill'e gidiş süreci de başlamış oldu. O ilk birkaç adımı attığında Heather, nasıl bir karaktere sahiptiyse gelişen olaylar karşısında aynen o karakterine uygun olarak davranmaya devam etti. Soğukkanlı, kararlı, cesur... Ayrıca kendine has bir karakterdir Heather. Olmadık yerlerde olmadık şakalar yapar. Silent Hill'in korkunçluğu bile engel olamaz onun bu yanını göstermesine. Onu tanımayan biri, babasının ölümünden hiç de etkilenmemiş olduğunu bile düşünebilir. Yalnız işte… Aslında durum öyle değildir. Yalnızca yapılacak işler vardır ve...

Gözyaşları için kimin zamanı var ki...

Heather birçok zorluğun üstesinden geldikten sonra nihayet lanetli Silent Hill kasabasındaki



yolculuğunun sonuna gelir. Nefretin vücut bulmuş hâlini, tarikatın "The God"ını alt eder. Yerde yatan şekilsiz cesede birkaç tekme daha attıktan sonra artık eve dönme vaktidir. Yürürken kendi kendine bir iki ufak şaka mırıldanıp neşesini yüksek tutmaya devam etmek ister ama artık tükenmiştir. Kötülük alt edildiğine göre, artık… zaman var. Artık Heather yere kapanıp hüngür hüngür, istediği kadar ağlayabilir. **-Ömer Akdağ**



PIXEL YAZITLARI



Eski ekranlarda Atari Space War'u bu şekilde bırakırsanız, oturma odanızda kalıcı gökkuşağı yaratmanız mümkün.

"ATARİN TELEVİZYONUMUZU BOZDU" EFSANESİ

Başlıktaki Atari her ne kadar sembolik de olsa, geçmiş dönemlerde televizyonuna konsol bağlamış her birey sanırım ki annesinden bu lafı işitmiştir: "Kapat artık, televizyon bozulacak!" Bu ay da Pixel Yazıtları'na ne yazsak diye düşünürken birden aklıma gelen bu fikri kime danıştıysam, "Aaa bizimkiler de öyle demişti!" tepkisini alınca, hayde bre deyip konuya enli boylu girişmeye karar verdim.

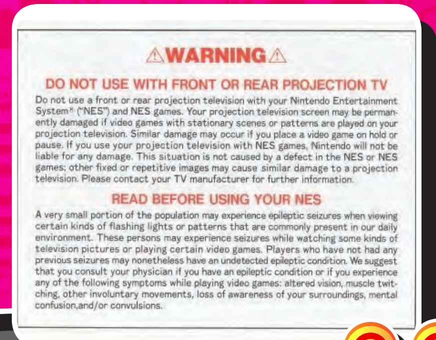
Hem bilinmeyene anlam biçmeye, hem de bu yönümüzü eleştirmeye meraklı bir toplum olsak da eninde sonunda geldiğimiz nokta "anam babam haklıymış" oluyor. Tıpkı aileme "ya anlamıyorsunuz" deyip durduktan 20 yıl sonra uyanışımı anlatacağım bu hikâyedeki gibi... Zamanında konsolumun televizyonu bozduğu gerekçesiyle yasaklandığı evimizde, "bu sizin uydurmanız!" diye geziyordum, şimdi araştırınca, aileme onları suçladığım için bir özür borçlu olduğumu anladım. :/

Günümüzde artık bu sorunun s'si dahi kalmamış olabilir ama eski ekranların garip bir alışkanlığı vardı hatırlarsanız. Çokça görünen şeyler ekrana yapışır kalırdı! Hatta evinde hâlâ tüplü monitör kullanan bilgisayar kullanıcıları eğer uzun zamandır aynı masaüstü görünümlerini koruyorsa beyaz bir sayfayı tam ekran gösterdiğinde ikonların silüet şeklinde de olsa görünür vaziyette olduğunu test edebilirler. Hal böyle olunca, üst üste binen renklerin monitörü bozması kaçınılmaz bir durum oluyor(muş).

Retro konsolların eve girdiği devirlerde bu duruma dair şikayetler artınca, Atari, oyunlarında *idle* modu kullanmaya başlamış. Böylelikle uzun süre dokunmadan bekleme modunda bıraktığınız oyunlarınız, tıpkı ekran koruyucu mantığıyla ışıkları bir bir söndürüyor, bu da ekranın fiziksel yüzeyine kalıcı hasar bırakmayı engelliyormuş.

"Yıllar sonra gelen edit" de olsa, annelerimiz haklıymış anlayacağınız. Ya hiç çaktırmadan bu konuyu sineye çekip okumamış gibi yapın ya da gidin efendi gibi özrünüzü dileyin sayın okurlar. Şimdi LED TV'lerde PS3 ile cirit atarken, bu haberi de yabana atmamanızı özenle rica ediyorum. Az mı zamanımız geçti bu şimdilerde müzelik olmuş eski dostlarımızla… (O değil de bir de "yağmur yağarken televizyon patlayabilir, kapatmalıyız" efsanesi vardı, ona da bir ara değinelim.) -**Berkan Cesur**





⚠WARNING⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System® ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

READ BEFORE USING YOUR NES

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion,and/or convulsions.

Eski Dergilerim

WASD'den önce RUN vardı! Kapağından bile nerd'lük fışkıran şu dergiye bakarken, o neslin büyüyüp bugünün büyük geliştiricileri olduğunu ve onların oyunlarıyla sabahladığımızı hatırladık, size de hatırlatalım istedik. Önümüzdeki sayı dergiyi komple yapay zekâ kodlarıyla doldurmayı düşünüyoruz bu yüzden!



Oyungezer
SAYI: 64 - 2013/02

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Nurettin Tan, Fatih Eş

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Şubat 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

CRYSIS 3

Yılın ilk büyük FPS'si, okunu gelecek ay fırlatıyor!